PC • MAC • MULTIMEDIA • HOME PC №2 • 1996

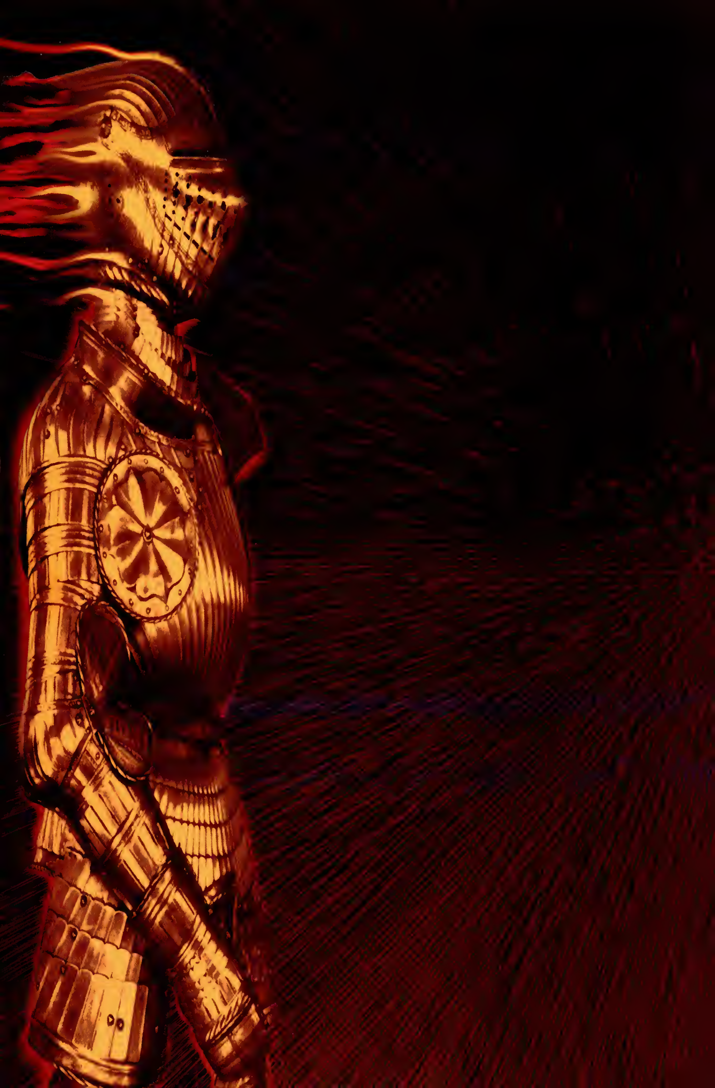
PRO ИГРЫ

StormFighter

Коды к Total Control

Wing Commander IV
Gabriel Knight II

Компьютер дома внутри



словечки редактора

Магия, магия и еще раз магия... Второй месяц подряд выращиваю гоблинов, насылаю штормы, строю пирамиды для троллей и тщательно собираю бутылочки с ртутью... Порой сбалансированность и утонченность Heroes of Might and Magic начинает удручать меня, и, забросив потрепанные учебники заклинаний, я возвращаюсь к WarCraft II, но искусство войны в большей степени является искусством заклинать, нежели разгуливать в маск-халатах, прикрывая веточками полевую кухню. И вот уже добрый десяток лет владельцам ПК приходится колдовать, аккумулируя spell power, выстраивая сложную магическую защиту и не менее сокрушительную магию разрушения. Этот год будет плодовит на магический action и колдовской wargame. Но, заметим как бы между прочим, мистический крен достаточно явно наметился и в так называемых triller adventure, построенных на чисто кинематографических уловках, но со знакомыми талисманами, ветхими книжонками, ожившими тамплиерами и невзначай пролитыми капельками крови. Тотальная мания магии, захлестнувшая наш алгоритмический, донельзя обусловленный и циничный мирок, не может меня не печалить. Кардинальная новизна подменяется SVGA+старый концепт+новые заклинания. И мы честно и прилежно начинаем штудировать их в надежде что-либо действительно преобразовать. Однако скорее мы просто прочно и надолго заколдованы несколькими привязчивыми жанрами игр и не в силах разорвать чары хитрых обманщиков.

Эва Рухина



Где приобрести журнал "Pro Игры":

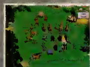
В нашем представительстве в Санкт-Петербурге: С.-Петербург, 196105, пр-т. Гагарина, д.1, комп. 436, представительство "Антонюк-Консалтинг", тел. 294-85-12

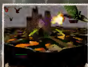
1. "Адим" Киевская Служба подписки, г.Киев, ул. Закревского, 15, тел. (044) 212-08-46
2. "Дом Книги", г. Санкт-Петербург, Невский пр., 28, тел. (812) 219-94-57
3. "Триумф", Минск, тел. (0172) 66-16-80
4. "Ювенал", Пенза, тел. (8412) 55-98-13
5. "Tip-Top", Рига, тел. (0132) 320-148
6. "636", Рига, тел. (0132) 21- 28-48
7. "Нэта", Новосибирск, (3832) 46-08-63
8. "Дом Книги в Сокольниках", Москва, Русаковская, 27, тел. (095) 264-81-21
9. "Торговый Дом Таганский", Москва, Марксистская ул., 9, тел. (095) 270-54-07
10. "Дом Технической Книги", Москва, Ленинский пр., 40, тел. (095) 137-06-33
11. "Библио-Глобус", Москва, ул. Мясницкая, 6, тел. (095) 928-87-44
12. "Молодая Гвардия", Москва, ул. Большая Полянка, 28, тел. (095) 238-50-01
13. "Московский Дом книги" Москва, ул. Новый Арбат, 8, тел. (095) 290-45-07
14. Книготорговая фирма "Центр-Техника", Москва, ул. Петровка,15 тел. (095) 924-36-24
15. "Белый Ветер" ул. Никольская, 10/2, Смоленская пл., д. 13/21
16. "Гейм-Лэнд" СК "Олимпийский", 8-й подъезд
17. МКТП "Мир", Москва, Ленинградское шоссе 13, тел. 152-82-82
18.ТОО "Столица", Москва, ул. Покровская д. 44, тел. 917-40-74
19. "Юнивер", ВВЦ, павильон "Вычислительная техника"
20. "Бука", Каширское шоссе, д.1, к.2, тел. 111-51-56

Интерракт

Игры для ПК

Тактика





Серфинг

Стопкадр



Игры для Мака

Страна Незнайки

Основан в 1994 году
№ 2/1996 (...)
Выходит ... раз в год
Зарегистрирован в Комитете РФ по печати
... 3178.

Главный редактор
Эва Пухина

Художник
Лика Багдасарян

Компьютерная верстка
Андрей Сорокин

Литературный редактор
Наталья Моисеенкова

Отдел распространения и подписки
Олег Никитский
тел. 168-02 83

Отдел рекламы
Константин Салко
тел. 216-53-90, 216-50-83

Фото в номере
Алексей Куденко

Перевод
Дмитрий Жантиев

Подписной индекс
91783 по каталогу АРЗИ
72765 по каталогу ЦРПА

Редакция не предоставляет советы и подсказки по телефону, обращайтесь, пожалуйста, по почте.

Подписано в печать с оригинал-макета 1.03.96
Формат 60x90/8.
Гарнитура "Плесецк"
Печать офсетная.
Тираж 20000.

Общество с ограниченной ответственностью "Антонюк-Консалтинг"
Адрес: 129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ, а/я 18, Антонюк-Консалтинг, ...

Пленки изготовлены АО "Компьютер Уолд".
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).

Во что мы играем, и что играет нами

"Дыхание дракона" - это было оно. Друидское заклинание, столь же незримое, как и умозрительные килобайты, в которые оно зашифровано, оказалось у меня в руках. То самое заклинание, на котором закончилась карьера волшебницы Морганы в конфликте с Мерлином. Расплатившись, я выбрался на поверхность. Удача! Удача! Пело мое сердце. Тотчас я стал нетерпеливо вгрызаться в целлофан... Увы, увы... Инструкция, вложенная вместе с дискетами, была посвящена только выращиванию дракона. Воспитание яйца, добротная лаборатория алхимика, уникальные графики с указанием ингредиентов, - все говорило о замечательном инструменте. Но я ожидал другого. Кроме того, выращивание дракона - довольно хлопотное и опасное дело, требующее дополнительной площади и темперамента дрессировщика животных. Тогда (лет сто назад) я не придавал особого значения этой странной путанице, но, очевидно, зря. Все процедуры в лаборатории были просты и выразительны, но я не помню ни одного из составов. Реторты взрывались, трескались, адские пары заполняли лабораторию, а я продолжал убивать свое время, не обращая на это никакого внимания, до тех пор, пока мне все это не надоело. Сегодня это выглядит трагической наивностью и напоминает наивную самоуверенность советских физиков, на заре ядерной эпохи манипулировавших радиоактивными образцами без защиты. Что же происходило? Кто-то заманил меня, посулив заклинание Мерлина, обманул и заставил выполнять явно вредную, и не только для меня, работу алхимика. Подозрения о присутствии неких задач третьего порядка, не имеющих прямого отношения к пользователю и производителю, оказались живучими. Можно продолжить эту тему манипуляций феноменальным миром посредством технологий, но нас сейчас занимает вопрос, откуда и куда идут лемминги, зомбированные существа с волосами цвета друидского севера.

Ведь за поисками колбочек с ртутью или игр с символами несомненно стоит некая интеллектуальная деятельность, очевидно, утилизирующая энергетические напряжения подобных ситуаций. Правда с неясными планами и целью. Вспомним о свежих поступлениях. В игре Shannara фирмы Legend имя злодейского зачинщика первой межрасовой войны - властитель Брана. Это одна из центральных фигур, средоточие зла, угрожающее существованию волшебного меча Шаннары - надежды всего прогрессивного человечества. А ведь Бран считается одним из предков короля Артура, это его голова, зарытая в Лондоне, спасала остров от вражеских нашествий и катаклизмов. Правитель Британии, герой валлийской, ирландской и кельтской мифологии Бран-Ворон предлагается как оппозиция азартному юзеру. Автор книг о Шаннаре - Терри Брукс - замечает: "Мне импонирует поликультурное, полицентричное представление о том, что есть зло. Ведь зло проявляет себя такими разными путями и способами, что никогда нельзя быть уверенным в том, что ты покончил с ним. В нашем мире все становится огромным и очень сложным. Мы создаем что-то, а потом думаем, как бороться с побочными эффектами". Двусмысленно выглядит это заявление рядом с предположением фирмы Legend о том, что предок короля Артура может принести вред. Зеркальные построения сюжета предлагают игроку роль борца с позитивными спиритуальными завоеваниями нашего мира.

В новом триллере от Sierra Gabriel Knight II: The Best Within нам предлагают поучаствовать вместе с Габриелем Найтом в охоте на привидений. 18 век, Бавария, загадочные смерти, вервольфы (волки-оборотни). Внутренние психологические проблемы героев игры полностью отвечают представлению о перерождении человека в волка, безжалостного монстра и жертвы, преследуемой и гонимой. Дизайнер игры, Джейн Дженсен, ездила в Германию, непосредственно в южную Баварию и Мюнхен, описываемые в игре, где сделала более 1000 фотографий, которые и использовала в бэкграундах для большей реалистичности происходящего. Но если обратиться к немецким источникам, с именем "Габриель" связано много мистических событий. Существовал Габриель, являвшийся Карлу Великому с пророческими видениями и вещими снами. Согласно преданию, Габриель стоит на страже райских врат, но мы видим Ночного Габриеля-шаттенйегера и знатока вудуистской магии, не способного с помощью лаборантов установить сущность происходящего.

Сюжет в Dungeon Keeper, которую Bullfrog выпустит в первом квартале 1996 года, оказывается зеркальным отражением ролевых игр вообще. Вы больше не герой, путешествующий по подземельям и спасающий человечество. Нет, вам придется построить собственное подземелье с камерами пыток, арсеналы с оружием, сокровищницы и библиотеки для работы с заклинаниями. Заклинания духов и соглашения с демонами. Постичь церемониальную магию черных магов Атлантиды, продолжающих демонстрировать свои нечеловеческие способности, подавляя ритуалы Мистерий, что и становится целью дигитальных битв с паладинами и рыцарями, на этот раз в трехмерном подземелье. Многие волшебники были уничтожены подземными созданиями, вышедшими из-под контроля. Тут можно вспомнить историю договора доктора Фауста с духом Асиелем (отбор нужного духа происходил по категории быстродействия: Марбуель с быстротой ветра и Анигуель со скоростью птицы не удовлетворяли доктора, и только Асиель заявил, что он быстр, как человеческая мысль). В сети вы получаете возможность отбиваться от тридцати героев сразу on-line, но чего это будет стоить вашей бессмертной душе? Цена известна: д-р Фауст был обнаружен с ножом в спине, и убийцей был его знакомец. Эта история была описана д-ром Иоганном Фаустом, Виттенберг, 1524 год.

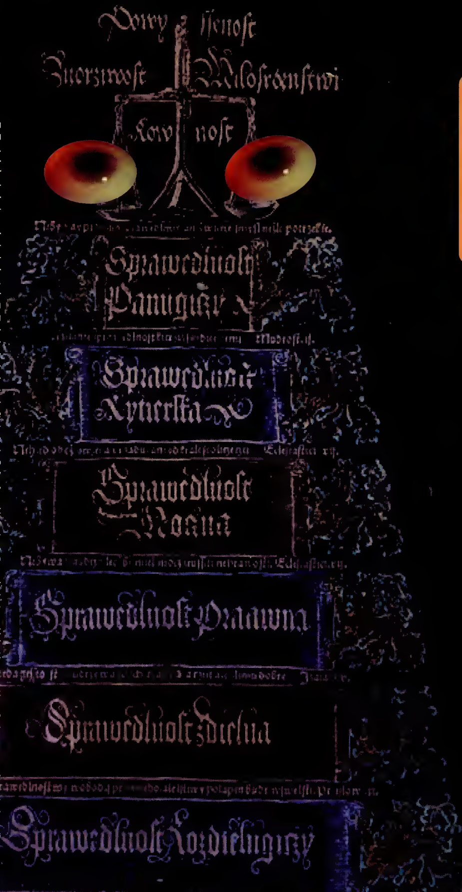
Смутная информация о перчатках из человеческой кожи доносится из рядов Gremlin. В апреле 1996 года можно будет ознакомиться с игрой Realm's of the Haunting, авторы которой выступают оппонентами Иоанна Богослова, утверждая о существовании только одной не сорванной печати и приписывая владение уже разрушенными шестью печатями Бафомету. Бафомет - двуполый козел Мендеса, символ астрального света, он появляется на стенах в DOOM-е вместе с пентаграммами "Раздвоен-

ным копытом" или "Отпечатком ноги дьявола". Звезда с двумя вершинами так и называется - козел Мендеса - т. к. имеет форму козлиной головы. В общем, утверждение, что Бафомет мог собрать шесть печатей, срывать которые могут только Всадники Апокалипсиса, будет серьезным преувеличением.

Тут можно вспомнить о тамплиерах, практиковавших церемониальную магию и поклонявшихся Бафомету, заимствованному, судя по всему, у арабских мистиков. Это новый, лихо закрученный сюжет приключенческой игры Time Gate, созданной Infogrames. Главный герой, попадая через врата времени в 1329 год и следуя своему таинственному происхождению, по просьбе основателей Ордена расшифровывает язык драгоценных камней. Этот язык был известен еще египтянам. Лучи разнообразных небесных тел, кристаллизуя низший мир, превращаются в различные элементы, которые обладают возможностью влиять на астрологическую ситуацию и, как следствие, обладают собственной активностью. Надо сказать, что американскому студенту Вильяму Тибсу и его невесте удалось вернуться в наше время через Time Gate, но не удалось спасти ситуацию с Орденом. Тамплиеры ушли в магическое подполье и только изредка, косвенным образом, дают о себе знать. А Жак де Моле - Великий Мастер Храмовников - со своими братьями были преданы смерти возможно из-за излишней доверчивости к американским студентам и благодаря усилиям фирмы Infogrames.

По всем этим поводам Парацельс писал: "Без сомнения, многие будут смеяться над описанными в книгах печатями, с их буквами и фигурами, их использованием, потому что им кажется неправдоподобным, что металлы и знаки, которые являются мертвыми, могут оказывать какое-то воздействие на людей. И все же никто не доказал, что металлы и знаки, которые мы знаем как мертвые, на самом деле мертвы..." Мне кажется, что эти слова свидетельствуют не о профанации, а почти о преступном легкомыслии при манипуляциях такими мощными понятиями, о которых идет речь.

Сергей Шутов



Мистика как товар



На этот раз журнал "Pro игры" в гостях у директора и идеолога фирмы "Gamos" Евгения Сотникова. Маленькие бесхитростные головоломки этой фирмы завоевали истинно всенародную популярность. Добавим, что по данным нашего опроса читателей, игры "Gamos" упоминались чаще всего среди названий продукции российских разработчиков.

Евгений Сотников.

Pro: В каком году вы написали свою первую игру?
Евгений Сотников: Что такое написать игру: ее ведь много человек создает? Я сам начал писать игры, именно сам, буквально полгода назад. Сижу за машиной и что-то делаю: основной базовый алгоритм, а потом уже художники подключаются, звук и т. д., а до этого времени я занимался тем, что придумывал игры.
Pro: В каком году организована фирма "Gamos"?
Е.С.: В 1992 году. У нас было сильное желание заниматься играми. В том же году фирма "Геймос" начала разработку игры Color Lines и вела ее более года. У программистов может возникнуть недоумение: как разработчики игры умудрились провозиться с такой элементарной программой более года, если опытному спецу потребуется для ее программирования не более нескольких дней. Но что делает игру ИГРОЙ, на долгие часы лишающей иных развлечений, включая семью и работу? Может быть, качество кода, графики, звука? Может, именно гипербыстрая стереографика и квадрофонический звук с песнями Майкла Джексона, торговая марка "Jurassik Park" в виде голограммы на упаковке из красного дерева и миллионы долларов, затраченные на разработку сделали невзрачный Тетрис "опиумом для народа"?
Увы, в 1992 у нас были более скромные финансовые возможности. Тем не менее, гордая зарплата в районе 30 - 40 баксов (правда, не каждый месяц,) позволяла не суетиться, а сосредоточиться на наших играх, которые, разумеется, завоюют мир. Больше всех воодушевлялись наши жены.
Как делались "примитивные программы" типа Color Lines, 7 Colors, WildSnake, и другие? Основной скелет делали быстро. Вагоны времени уходили на обкатку игровых параметров. Мелочи, типа: размерность поля, число разных цветов, способ передвижения шаров по полю и т. д., а также их совместные комбинации менялись в процессе разработки много раз, и поиски золотого сочетания, которое "схватило" бы игрока, занимали сотни человеко-часов. Обычно те, кто начинал проект, испытывали искреннее омерзение к конечному результату (вроде как сильно переели). Поэтому 90% стоимости нашего продукта - концепция игры, как говорят профессиональные игровые разработчики, ее "гейм-дизайн". Именно это наш основной товар, который мы затем пытаемся продать. Непосредственные разработчики Color Lines: Олег Демин, Игорь Ивкин и Геннадий Денисов. Автор идеи и программист игры - Олег Демин - сотрудничал с нами вначале инкогнито, так как параллельно работал в Московской мэрии, и его начальство едва ли одобрило бы связь с такой несерьезной конторой, как наша.. Поэтому в первой, всенародно разворованной рабочей версии, автором значилась его жена Оля Демина. В 1994 Олег погиб. Ушел в море на серфинге и не вернулся.
Pro: Вы изначально собрались вместе, чтобы издавать?
Е.С.: Нет, чтобы разрабатывать.
Pro: А об издании никто не думал?
Е.С.: А издавать тогда здесь было достаточно бессмысленно.
Pro: А сейчас?
Е.С.: Сейчас - начало бума, как мне кажется. Сейчас эта область бурно развивается. Видно по тому, как интенсивно все игровые русские фирмы набирают сейчас программистов, художников, расширяются, издают свои первые CD-ROM, да и мы тоже. Сейчас время удачное. В этом году мы будем делать минимум 1 продукт в квартал и постараемся каждый квартал издавать. В декабре 1995 года мы выпустили сборник Gamos Gold на CD-ROM с дюжиной самых популярных наших игр под DOS: Filler, Color Lines, Corners, Branch, Tank Destroyer, Regatta и др. Его розничная цена - 20 $. И в марте 1996 года собираемся выпустить головоломку Flip Flop из серии с шарами, но с новым

В новой игре фирмы "Gamos" под названием "Flip Flop" шары "живут" в трехмерном мире.



подходом: SVGA-графика, с приличным звуковым оформлением, около 20 Мб памяти, под Windows. И теперь мы еще перенесем под Windows 3.1 и '95 некоторые наши старые головоломки и, наверное, выпустим Windows Collection. У нас сейчас в работе порядка 5-6 проектов и около 7-8 ждут, пока их запустят, пока же не хватает художников, сил, оборудования и т. п. Но, "планов громадье".

Pro: А кто придумал ваших любимых персонажей - "колобков"?

Е.С.: Их придумали ребята, которые делали Color Lines. И мы их продали торговой фирме, которая использует "колобков" в рекламных целях, как символ, лого. Это оказывается тоже такой товар, который можно продать. Хороший персонаж.

Pro: А есть ли какие-нибудь громадные планы, кроме головоломок?

Е.С.: У нас есть такой "пилотный" проект со студией "Пилот". Мы делаем "адвенчуру" в духе знаменитых "Гоблинов", когда нужно по очереди управлять двумя персонажами. Это 2 детектива из мультсериала "Следствие ведут колобки", только теперь их зовут братья Пилоты. После того, как мы обкатаем взаимодействие, то запустим целый ряд проектов со студией "Пилот": и аркадные игры с мультипликацией, и мультимедийные продукты, и обучающие...И в этой "адвенчуре" будут текстовые диалоги, и время от времени персонажи будут бормотать какие-нибудь крылатые фразы из мультфильма, типа "Аналогично".

Pro: Вы разрабатываете эту игру только для России?

Е.С.: Нет, если она будет продаваться только в России, то мы сразу бы разорились. В ней очень много графики и она очень трудоемкая в производстве. Да и, к сожалению, благодаря пиратам, здесь продажи еще не очень велики. Например, с 1992 года Color Lines победно шествует по стране. Как заметил один из наших друзей, на экранах российских мониторов чаще Color Lines виден только Norton Commander. По нашим оценкам поиграло несколько миллионов человек (на здоровье!). Число же проданных легальных копий измеряется в совершенно других единицах: почти 300 копий по розничной цене





Интерфейс однако такой же как и в других знаменитых головоломках "Gamos"

около 3 долларов (из которых, примерно, 2 - услуги распространителей и стоимость упаковки). Понятно, надо быть особенно лопоухим фантазером, чтобы надеяться заработать этим на Родине. У нас народ умный, и если что-нибудь без проблем копируется у знакомых, то кто же платить будет?! То ли дело Штаты: что для нас очевидно, то для них - высшая математика, многие там совершенно ИСКРЕННЕ считают, что за чужой труд надо платить.

Pro: Если вы планируете издавать свои продукты только на CD и выпустить в этом году около 4 CD, то сколько вы планируете продать?

Александр Богуцкий (коммерческий директор): Около 3000 каждого издания. Мы уже сейчас продали более 1000 дисков Gamos Gold. И собираемся в дальнейшем работать только с крупными дистрибьюторами, такими как Lamport, 1С, CompuLink, Tops и др.

Pro: Т. е. до 1995 года вами было создано более 20 игр под DOS, и, начиная с этого года, вы планируете выпускать не менее 4 игр в год под Windows и другие платформы?

Е.С.: Да, как минимум. И наверняка больше. У нас перед Apple обязательства выпускать раз в квартал новую игру для MacOS. И наша новая технология, которую мы разрабатывали в течение последних 2 лет (ведь мы в прошлом году практически не выпустили новых игр) позволяет с легкостью переносить любую нашу игру на любую платформу: будь то UNIX, X-Windows, Windows'95, Windows 3.1, System 7.5 (Macintosh).

Pro: А расскажите поподробнее о вашей новой технологии.

Е.С.: Мы сделали такие специальные "примочки", которые позволяют все накопившиеся у нас игры одновременно перенести на любые платформы. Во-вторых, наша технология позволяет делать игры тем, кому их нужно делать: дизайнеру, художнику, сценаристу. У нас нет теперь такого понятия, как прикладной программист. У нас либо системные программисты, которые занимаются разработкой инструментария, либо дизайнеры. Я пишу игры, когда вечерами есть время, художники пишут игры. Все,

кому нравится, за 2 недели осваивают инструмент и могут делать игры. Это не сложнее, чем освоить Quark XPress или какой-нибудь графический пакет. Причем игра получится на уровне коммерческого продукта. У нас нет тяжелого барьера для дизайнеров, которым, чтобы стать программистами, надо много узнать и много уметь в чужой области.

Pro: Вы становитесь крупной фирмой...

E.C.: Мы уже не мелкая фирма среди разработчиков, а будем еще больше.

Pro: А вам больше нравится, когда все работают в офисе или дома?

E.C.: Это кому как удобней. На самом деле я теперь стараюсь организовывать все так, чтобы многие работали дома. Раньше была проблема всех вытащить в офис, а теперь наоборот - разогнать по домам. Но с другой стороны у нас по-прежнему большая свобода творчества и нет жесткой организации.

Pro: У вас давние партнерские отношения с фирмой Spirit, представляющей вас на японском рынке.

E.C.: Да. Вот теперь Namco издает в марте Color Lines со своей графикой и музыкой.

У этого проекта была очень длинная история. Сначала мы долго не могли найти издателя за рубежом, поскольку им казалось, что издание спокойных головоломок не рентабельно. Однако, через некоторое время нашлась фирма в Стране Восходящего Солнца и не мелкая - один из основных грандов индустрии электронных развлечений, проявившая реальный интерес. Более года переговоров, переписки, согласований, и когда уже забрезжило соглашение, они присылают нам восторженную статью из журнала Windows magazin по поводу замечательной игры Lines. Вот уж мы порадовались, правда, слегка огорчила маленькая деталь: в качестве разработчика значилась не наша фирма, а какое-то американское AbreuSOFT. Вопрос на сообразительность: посмотрите на экран игры Color Lines и сравните с экраном игры Lines, найдите существенные различия. Так что есть, есть и там сообразительные, умные люди. Конечно, проще было бы взломать код, сменить Copyright, и толкать как свое. Да страна неудобная, мало того, что законов об охране интеллектуальной собственности прорва, так за их исполнением еще и следят, и за подобный трюк можно отдохнуть года два в отдельной камере с телевизором. Приходится напрягаться. Как я уже говорил, трудоемкость создания игр типа Color Lines на 90% связана разработкой концепции, которая законом не защищается и, чтобы избежать неприятностей, надо лишь переписать заново код. Осталось поставить свою торговую марку и затребовать с пользователя 25 баксов за копию, что фирмой AbreuSOFT и было успешно проделано. Наши японцы в трансе, контракт срывается, японские иены, которые в нашем воображении почему-то зеленого цвета с портретами Вашингтона, испаряются (вместе с надеждами вдовы Олега, которой мы обязаны выплачивать часть заработанных денег). Одно утешало - гордость за соотечественников, так как внимательно рассмотрев титры Lines от AbreuSOFT, мы обнаружили там в качестве программистов Игоря Неделько и Андрея Аксельрода. Постепенно и другие фирмы и авторы из СНГ стали делать клоны (вариации) игры. Некоторые, например, компания Никита согласовывали выпуск с нами (игра Honey Lines), а некоторые предлагали нам же и купить их шедевры. Между пятым и шестым таким предложением один из директоров российской фирмы - распространителя видеоигр рассказал нам, что показывал Color Lines людям из Warner Interactive, и так игра им запала, что он (российский дистрибьютор) готов сразу оплатить все наши расходы на разработку в десятикратном размере и сам разберется с киношниками. Мы разволновались и поспешили поделиться нашей радостью с японцами. Те отреагировали странно, но очень быстро. Контракт, который они неспешно обсуждали с нами более года, был подписан менее чем за неделю. Так что наши шары теперь смахивают на самураев и с нашей помощью переползают из EGA графики и пятидюймовой дискеты в 20 мегабайт SVGA графики на CD-ROM для WINDOWS и MAC OS. В марте корпорация NAMCO Ltd выпустит их в Японии.

Теперь мы просим лицензию на свои Color Lines с японской графикой, чтобы здесь их продавать. Но, возможно, это будет так дорого, что мы откажемся.

Pro: А ваши любимые американские игры?

E.C.: Прошел все DOOM-ы, Heretic и Hexen. Правда, Hexen бросил: попал в какую-то комнату, из которой нет выхода. Это неправильный игровой дизайн, пусть сложный, но выход всегда должен быть. И я совершенно остыл к этой игре. Я, вообще, люблю прекрасные простые игры, и стараюсь разрабатывать сам также простые игры: если пользователь без руководства за 10 минут не разобрался, что к чему, и не начал играть, то эта игра мне абсолютно неинтересна. И я считаю, что разработчик просто украл мое время. Как это человек может просидеть целый день, разбираясь, а потом понять, что эта игра ему не по душе. То же самое и с Windows. Я считаю, что это сложная и неудобная в работе система, которую надо изучать, а я не хочу. Будущее за другим.



Torin's Passage

Torin's Passage - новая "семейная" приключенческая игра производства Sierra.
Обыкновенный мальчишка по имени Торин пришел домой и обнаружил, что его родителей кто-то похитил. Вместо того, чтобы радоваться возможности смотреть допоздна фильмы ужасов по телевизору и не ходить в школу, он, как ни странно, отправляется на поиски своей семьи. Похоже, что родителей похитил некий злой колдун при помощи магического заклинания. Сам Торин немножко смахивает на диснеевского Аладина, но, поверьте, это просто случайное совпадение. Он наверняка понравится детям, хотя Sierra утверждает, что новая игра наверняка заинтересует всех членов семьи, то есть, представителей разных поколений. Там будет много красочной анимации, и все это - в атмосфере увлекательных приключений, только и дел, что щелкать мышью. И это еще не все: в игре вы услышите разнообразные голоса персонажей, а некоторая прямолинейность сюжета будет отчасти скрашена благодаря возможности "перескакивания" через главы (если очень захочется). Следует признать, что для "семейной" игры сюжетец несколько мрачноват. Судите сами: по ходу действия Торину предстоит узнать, что его похищенные родители - на самом деле не родные, а приемные, а его настоящие родители были зверски убиты, когда он был еще младенцем. Мало того, выясняется, что обвинение в похищении предъявлено его няне (за это ее сослали в "подземное царство"), а убийца родителей - не кто иной, как его родной дядюшка Пеканд. Игра Torin's Passage выпущена в январе.

Command & Conquer

производства Virgin стал едва ли не самым грандиозным бестселлером среди игр на CD-ROM. (только в Европе было продано более полумиллиона копий). В этом месяце появилась важная новость - любители C&C скоро смогут наслаждаться продолжением любимой игры в виде дополнительного диска с миссиями. Новый диск (предположительно, он будет именоваться Red Alert) будет включать шесть новых уровней для GDI и NOD, а также десять новых ландшафтов на радость любителям коллективного игрового режима. Разработчики в лице Westwood Studios утверждают, что новые миссии будут весьма впечатляющими, хотя новых типов техники, вооружений и войск там не будет. Вероятно, они решили "приберечь порох" для грядущей игры Command & Conquer 2: Tiberium Sun. Диск с дополнительными миссиями будет выпущен уже в текущем месяце.

Battlecruiser 3000 AD

Судя по тому, что говорится в пресс-релизе, должна получиться самая грандиозная игра всех времен и народов. Действительно, перед нами "один из наиболее амбициозных проектов в области компьютерных игр за последние десять лет". Разработка продолжалась более четырех лет, а стоимость проекта составила 1 миллион долларов. Искусственный интеллект разработан таким образом, что "в реальном времени игра и все ее элементы как бы живут самостоятельной жизнью". Играющих соблазняют обилием "ранее совершенно невиданных возможностей, кажущихся просто умопомрачительными для летного тренажера". По словам разработчиков - Take 2 Interactive - речь идет о сочетании космической стратегии, летного тренажера и экономики с боями в реальном времени. Но возникает вопрос: неужели все эти громкие слова просто-напросто призваны отвлечь нас от демонстрируемых на экране эпизодов? Ведь они ужасно примитивны! По сути дела, это вполне можно сравнить с Frontier: Elite II, как по качеству графики, так и по общему замыслу. Быть может, Take 2 все же удастся исправить недостатки и сделать действительно добротную игру, а размах компенсирует непритязательный внешний вид.
Эпопея создания Battlecruiser 3000 AD должна завершиться в феврале.

Rise Of The Robots

(производство Mirage)

Странные штуки эти продолжения! О каком бы жанре ни шла речь, продолжение почти всегда получается хуже, чем оригинал. Взять к примеру фильмы "Твердый орешек" (Die Hard) или "В осаде" (Under Siege). Не делайте вид, что вы их не смотрели, и так всем уже давно ясно - цифра 2 предвещает разочарование. Создатели игры Rise Of The Robots 2 - "Resurrection" храбро вознамерились развенчать этот стереотип, то есть, решили доказать, что продолжение может быть не хуже, а лучше оригинала. Что же получилось? Ну, теперь можно играть за любого персонажа и прыгать на грудь противнику, но все это мы уже много раз видели. В Rise Of The Robots 2 имеются 28 различных персонажей (из них 10 "скрытые"), горы оружия и новый искусственный интеллект, управляющий действиями ваших противников. Вы сражаетесь против роботов, каждый из которых наделен индивидуальными психологическими особенностями. К сожалению, различия не слишком заметны на первый взгляд, коль скоро все они одержимы прежде всего одной идеей - уничтожать все, что двигается. Словом, продолжение выглядит действительно несколько лучше, чем оригинал, но все-таки это не так уж и круто, не правда ли?

Выпуск игры Rise Of The Robots 2 - "Resurrection" запланирован на февраль.

Список игр SSI продолжает пополняться новыми названиями:

Silent Hunter, Allied General и Deathkeeper.

Игра Silent Hunter - это последняя попытка выжать что-нибудь из одного старого продукта - имитатора подводной лодки Silent Service производства MicroProse 1988 года выпуска. Теперь SSI предлагает вам патрулировать 3 миллиона квадратных миль прибрежных вод вдоль тихоокеанского побережья США во время II Мировой войны. 3D SVGA графика должна поднять ваш боевой дух и помочь уничтожить как можно больше неприятельских (то бишь, японских) судов. Между прочим, в качестве консультанта создатели игры пригласили настоящего ветерана - бывшего командира американской подводной лодки, воевавшего на Тихом океане во время войны, так что его имя призвано гарантировать историческую достоверность имитатора. Боевые действия, при желании, можно перенести на сушу в игре Allied General - это продолжение популярного варгейма Panzer General. В Allied General сохранен вертикальный пиктограммный engine, но появились аж целых 35 новых сценариев в трех боевых компаниях. Появились также новые типы войск и возможность играть с удаленными партнерами по e-mail. Deathkeeper - это самый новый продукт в, похоже, бесконечном списке приключенческих игр. Опять блуждание в лабиринте, населенном 27 типами монстров, 200 игровых уровней (все это в 3D), 25 подземелий и 3 управляемых вами персонажа. Если повезет, в финале вас ждет схватка с самым зловредным колдуном. Все три вышеупомянутые игры, а также игра Entomorph, выпущены в январе.

Realms Of The Haunting

...трехмерное живое действие. Представьте себе некий гибрид Doom и Dungeon Master с элементами The Devil Rides Out. Представили? То, что получилось, называется The Realms Of Haunting. Подобно Killing Time - игре для 3DO - новинка представляет собой сочетание 3D-перспективы "от первого лица" и образов кошмарных монстров.

Ваш персонаж (его зовут Адам Рэндал) получил в наследство дом, населенный привидениями. Но этого мало: в доме находятся странные и загадочные предметы, которые "складировал" там зловещий колдун Белиал. В общем, ваша главная забота - остаться в живых, а вовсе не поиск средств для уплаты налога на наследство. Похоже, что загадочные предметы - не что иное, как фрагменты шести священных печатей, защищавших мир с незапамятных времен от происков Ада. Лишь одна печать пока что цела, так что вам предстоит разгадать зловещие секреты ужасного дома, совершить ряд перемещений из одного измерения в другое, дабы спасти мир от казалось бы неминуемой катастрофы. Единственным программистом в этом проекте является Тони Кроутер, и, судя по его предыдущим работам (например, игра Monty Mole, выпущенная в начале 80-х фирмой Spectrum, и Liberation and Normality Inc), новинка будет чем-то особенным. В отличие от игр типа Phantasmagoria, в Realms Of The Haunting видеоэпизоды служат лишь для придания особого реализма действию в нужные моменты, но само действие состоит не из видеоэпизодов, а представляет собой приключение "от первого лица" в трехмерном окружении. Фирма Gremlin убеждена в том, что именно подъем игр типа Doom на новый качественный уровень, где элементы приключенческой игры будут сочетаться с действиями "от первого лица", должен принести желанный успех. По мнению создателей, игра подпадет под ограничение "от 15 лет" или даже "от 18 лет". Чего стоит один лишь эпизод с перчатками из человеческой кожи?

Выпуск игры Realms Of The Haunting запланирован на апрель 1996 года.

А что же MicroProse намерена делать со своим знаменитым лицензионным продуктом Magic: The Gathering? Вы просто не поверите - они делают самый банальный screensaver! Факт остается фактом: пока Magic: The Gathering переделывают под Windows'95, в свет должна выйти программа под названием Magic: The Gathering Desctop Illusions. Удовлетворит ли подобная подачка тех, кто с нетерпением ждет выхода в свет самой игры, остается только гадать.

Bullfrog вновь сообщает нам новости о ходе работ над игрой Creation. Уже есть вполне правдоподобное подводное окружение с реалистичным освещением и полигональными рыбами, а также дельфинами и прочими морскими обитателями. Пришлось потратить довольно много времени на то, чтобы "примирить" игровой механизм и редактор изображений, зато теперь можно создавать уровни в 3D вместо 2D, как это было в Magic Carpet. Кроме того, разработчики намерены включить в состав игры FMV, причем сделать это как можно более оригинальным. Наконец удалось найти решение проблемы, как отобразить маневры подводной лодки: на корпусе подводной лодки поместили вращающуюся прозрачную башенку, подобно той, которая имеется на бомбардировщике времен II Мировой войны. Быть может, не очень реалистично, зато эффектно.

MicroProse готовит к выпуску нескольких новых игр, следуя испытанной стратегии. Окрыленная успехом таких игр, как Civilization, Master of Magic и X-COM, фирма MicroProse намеревается выпустить еще более эффектные продукты в том же ключе. В частности, весной планируется выпуск игры Civilization 2000. Работы ведутся под руководством Джеффа Бриджеса, создателя Sid Meyer's Colonization. В Civilization 2000 будет представлена новая изометрическая перспектива, новые уровни сложности и полномасштабная графика с разрешением 640 на 480. Нас порадуют семь новых чудес света, 14 новых племен и новые персонажи (слоны, террористы и лучники).

Master of Antares производства MicroProse, являющийся продолжением Master of Orion, скоро появится на прилавках на радость играющим, с нетерпением ожидающим эту новинку. Новая стратегическая игра - это просто мечта: все, что было в Master of Orion, и сверх того много нового: новые инопланетные расы и возможность самим создавать новые породы монстров, комбинируя качества уже имеющихся существ. Появятся также "Легендарные Командиры" - лидеры в стиле Master of Magic. Новая игра, в отличие от своего предшественника, будет включать модемный и сетевой режимы, так что наконец-то можно будет сразиться с товарищами. Мы больше не увидим чудовищные флоты силой в сто кораблей (отныне максимум 50), зато можно будет брать неприятельский корабль "на абордаж" и затем разбирать его на запчасти и ресурсы. Сквозь всю игру черной тенью пройдут загадочные представители цивилизации Антарес. Желая взять реванш за давнишнее поражение, нанесенное им расой Ориона, они теперь твердо намерены помешать вам установить контроль над галактикой. Похоже, что любители продукции Simtex, которых прежде всего интересует игровой процесс, получат новый хит.

Что касается космических стратегий, то все ждут выхода Master of Antares производства SimTex - игры, которая призвана наконец-то превзойти нынешнего бесспорного лидера - Master of Orion. Ожидается также, что весной New World выпустит наконец игру Metal Lords. Если добавить сюда игру Pax Imperia, нечто вроде космического варианта Sid Meier Civilization, а также VGA Planets 4.0, можно будет говорить о настоящем Возрождении в области эксплуатации космоса. Кроме того, режим коллективной игры станет в стратегиях уже неотъемлимым атрибутом, а не счастливым исключением, как это было раньше.

Некоторые из Ваших серьезных конкурентов уже используют Power Macintosh.

Приятных сновидений.



Они используют мощный RISC-процессор. Они работают с программами Макинтоша, DOS и Windows.* Они больше успевают. Возможно, они больше зарабатывают. Подумайте об этом. Позвоните 978-8001 или 978-6110. Спросите телефон Вашего дилера Apple. Не теряйте время. Apple

Power Macintosh уже в Москве. Чего же Вы ждете?

**Используя программное обеспечение SoftWindows™ фирмы Insignia Solutions Inc*

Apple Computer, C.I.S Москва 103055, 2-й Вышеславцев Пер., д. 17 Тел. 978-8001/6110, факс 978-1391 Сделано на компьютере Apple Power Macintosh

Gabriel Knight 2: A Beast Within

Машина: 486 DX33, Система: Windows 3.1, Windows'95, MS-DOS 5.0, Звук: Sound Card, Память: 8 Мб, HD: 20 Мб, Монитор: SVGA, И еще: 2x CD-ROM

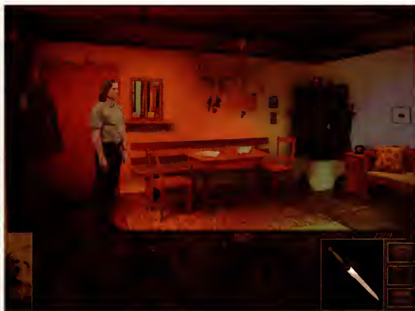
Пролог и первые кадры игры переносят нас в мир средневековой мистики: готические храмы, напоминающие лабиринты, дремучий лес с вурдалаками и заброшенные замки, по залам которых бродят призраки-оборотни. Посреди ночи около дома Габриэля Найта собирается толпа охваченных ужасом немецких бюргеров (очень похоже на сцену из фильмов "Франкенштейн" и "Молодой Франкенштейн"). Однако, в данном случае толпа собралась не для того, чтобы расправиться с автором книги "The Vodoo Murders", а для того, чтобы просить о помощи. Они решили обратиться к охотнику за привидениями, который унаследовал от некоего далекого предка дар (и вместе с тем ответственность) защищать людей от происков потустороннего зла. Так начинается игра Gabriel Knight 2: A Beast Within (далее: GK2). Итак, Габриэлю Найту предстоит распутать очередную загадочную историю. Однако, в отличие от предшествующей (и весьма успешной) игры Gabriel Knight: Sins of the Father (далее: GK1), представлявшей собой графическую "адвенчуру", в новом продукте основную сюжетную канву составляют видеоэпизоды, которые возникают на экране в промежутках между игровыми главами, а также после успешного решения некоторых наиболее важных головоломок.



Если в первоначальной игре действие проходило в основном в темных, мрачных красках (для нагнетания страстей и привлечения внимания любителей мистики и чертовщины), то новая версия сочетает в себе фотографический реализм, компьютерное видео и захватывающее действие - играющий постепенно погружается в мир сверхъестественного.

Действие GK2 начинается спустя несколько месяцев после окончания предыдущей истории. Итак, книга "The Vodoo Murders", написанная Габриэлем Найтом по материалам расследованного им громкого дела, принесла автору немалый успех, так что наш герой переехал в Германию и поселился в доме своих предков, дабы в затворничестве (чему способствует и его незнание немецкого языка) посвятить себя литературному творчеству. Но нам-то с вами понятно, что игра посвящена отнюдь не мирному писательскому труду. Тем более, что уже с пролога ясно, что на этот раз Габриэлю Найту придется расследовать историю с "верфольфом" или волком-оборотнем (в первой игре речь шла о вудуистском культе). Кроме того, место действия - Бавария - как нельзя более подходит для истории с "вервольфом". Как известно, еще в начале 18 века здесь время от времени в качестве официальной причины загадочных смертей отмечались нападения чудовищных оборотней.

Новая игра не только превосходит свою предшественницу размерами и продолжает славные традиции Phantasmagoria - она вышла на 6 CD, но и претендует на новой способ применения уже знакомой технологии. Создатели игры посетили Германию, сделав более 1000 фотографий подходящих пейзажей, зданий и интерьеров. Они-то и были использованы для подготовки необходимых декораций. Так что ваш герой будет не в интерьере, смоделированном при помощи компьютерной графики, а на фоне фотографических изображений. Фотографии дополнительно обработаны компьютерными художниками, так что элементы фона активно задействованы в игре. Они функционируют наподобие движущихся декораций, позволяя имитировать сверхъестественные события среди самых обычных интерьеров. По моим ощущениям, поначалу реалистичность фона производит приятное впечатление, но, с течением времени, когда вы возвращаетесь на одно и то же место десятки раз, фотография начинает ужасно раздражать: почему-то хочется большей яркости и условности изображения. Кроме того, на "живом" фоне движения искусственно встроенного сюда актера гораздо больше напоминают движения зомби, чем на фоне компьютерной графики. Что касается самого интерфейса, то он, без сомнения, покажется знакомым любителям приключенческих фантасмагорий. Изображения помещений появляются в окне, выполненном наподобие рамы старинной картины. Вы руководите действиями экранного персонажа (самого Габриэля или же Грейс в разных главах по очереди) при помощи обыкновенного курсора, который изменяет свою форму всякий раз, как вы "прикасаетесь" к "горячей точке". Затем стоит дважды щелкнуть мышью - и обнаруживается то, что скрывается за "горячей точкой", будь то потайная дверь или же увеличенное изображение того предмета, который необходимо исследовать (например, письмо, оружие, таинственный знак и т. д.). К числу досадных свойств игры относится то, что после использования предмета курсор по-прежнему меняет свою форму при прикосновении к нему, в то время как ожидаешь,



что использованная вещь должна стать неактивной (при этой тактике ваш герой способен совершать одни и те же действия десятки раз).

Многие обнаруженные объекты автоматически появляются в инвентаре играющего. Три пиктограммы, расположенные в правой части рамы, позволяют манипулировать объектами для их изучения или же использования. Есть также и новая пиктограмма (по сравнению с предыдущей игрой), при помощи которой можно "записывать" диалоги, а затем соединять отрывки таким образом, чтобы скрытый смысл всплыл наружу - быть может, тогда у вас в руках окажется ключ к решению очередной головоломки. Вот с этим вам придется поломать голову. Управление магнитофоном совершенно невозможно понять интуитивно - просто необходимо прочесть инструкцию, которая, в свою очередь достаточно туманна. Как и в игре Phantasmagoria, использование предмета или же решение головоломки влечет за собой видеосюжет, который одновременно иллюстрирует эффект ваших действий и служит переходом к следующей сцене. Правда, в отличие от Phantasmagoria, оперативных подсказок не будет. Степень сложности головоломок постепенно возрастает по ходу действия, так что ничто не сможет помешать чувству азарта у опытных играющих (за исключением сложности самих головоломок, поскольку разгадка зачастую скрыта в такой мелочи, что вам просто надоест искать ответ). Часто решение новой задачи открывает на карте новое место, которое вы можете посетить.

Для тех, кто играл в GK1, диалоговый интерфейс также будет весьма знаком. Стоит Габриэлю или же Грейс повстречать нового персонажа, как в нижней части экранной рамы появляется список возможных тем беседы после того, как вы "кликнете" на новом герое. Высветив требуемую сцену и дважды щелкнув мышью, вы получите видеосюжет, в котором персонаж будет сообщать соответствующую информацию. Большинство сцен с диалогами снято при помощи стандартного "ракурса номер два", традиционно использовавшегося в кинематографе для съемки из-за плеча главного героя. Разговоры с нужными людьми автоматически записываются на ваш магнитофон.

Изменился также способ перемещения персонажей от одного места действия к другому. Коль скоро многие фоновые изображения весьма масштабны, вам не придется скроллировать много раз экран, а достаточно подвести курсор к верхнему углу экрана и дважды щелкнуть мышью, как перед вами возникнет изображение соседнего места действия - например, следующей улицы или комнаты.

В игре GK2 не одна, а несколько карт передвижения. Одна карта изображает план Мюнхена, и на ней по мере вашего продвижения высвечиваются названия все новых мест. Другая карта изображает южную Баварию. Она иллюстрирована наподобие туристского буклета красочными изображениями объектов, среди которых также можно перемещаться.

Сюжет новой игры, пожалуй, даже более увлекателен, чем в GK1. Игра Gabriel Knight: A Beast Within посвящается охоте на оборотня, точнее, оборотней. В то же время, это история борьбы человека со своими внутренними сомнениями, страхами и противоречиями, словом, традиционно литературный сюжет. Габриэль нередко оказывается в крайней опасности, причем именно в подобных местах темп действия возрастает. Ему предстоит не только разобраться в происходящем, но и в значительной степени познать самого себя. Грейс также находится немало работы: она разгадывает тайну и одновременно переживает острую внутреннюю борьбу, воюя "на два фронта" - против сил зла и собственной ревности. Ей предстоит преодолеть кризис самоидентификации и решить, кем быть: оставаться тем, что она есть, или же полностью перемениться, подобно оборотню.

Актер Дин Эриксон потрясающе сыграл роль Габриэля. Можно поспорить о том, насколько удачным оказался выбор актеров на роли Грейс и нескольких других персонажей, но все же, успех Эриксона затмевает собой все прочие огрехи.

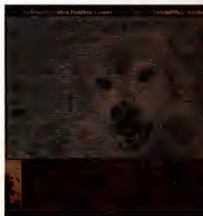
Словом, если вас привлекают психологические триллеры, новая игра должна вам понравиться. Если вы любите распутывать более сложные головоломки, чем в обычной приключенческой игре, вы действительно получите то, что желаете. PRO

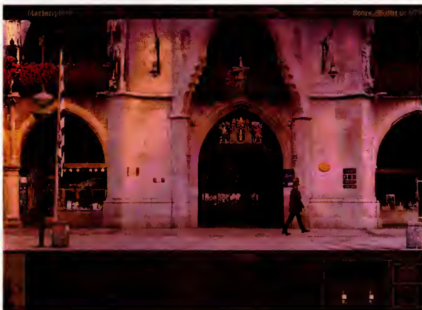
Наталия Светлова

Выражаем благодарность фирме CompuLink за предоставленную программу





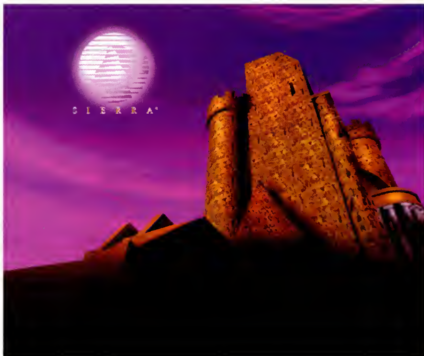


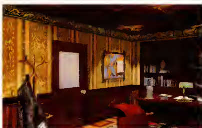


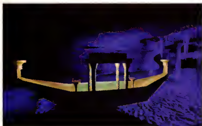
SHIVERS

Издатель: Sierra Система: Windows 3.1 и выше Машина: 486 SX-33, Память: 8 Мб Монитор: 640x480 И еще: мышь

Откровенно говоря, взявшись описывать эту игру, я не ожидал чего-либо стоящего. Последние проекты Sierra-On-Line объемом 5-7 дисков изменили не в лучшую сторону мое мнение об этой компании, как о производителе великих игр. Внимательно прочитанное описание тоже не очень меня воодушевило. Но я с вздохом вставил диск в CD-ROM и... Не буду забегать вперед, но предупрежу вас сразу, чтобы вы не очень обольщались: эта игра вряд ли потянет на шедевр. Принцип игры да и сюжет тоже не очень оригинальны. "Так чем же она хороша?" - напрашивается законный вопрос. Думаю, что не сильно ошибусь, если скажу, что эта игра - смесь Myst с The 7th Guest плюс какая-то неуловимая особенность, характерная для всех сьерровских игр. Графика в Shivers состоит из 2500 (если верить книжке) неподвижных, сделанных в 3D Studio картинок и в небольшом количестве анимационных фрагментов (видео в заставках). Все изображения сделаны как бы от первого лица. К такому способу игры действительно довольно сложно привыкнуть, потому что при передвижении, щелканье курсором мышки впереди героя, вызывает по-







явление на экране новой рисованной картинки, что приводит поначалу к полной потере ориентации и способно просто свести с ума нетерпеливого игрока (ровно настолько, чтобы он стер все следы пребывания Shivers со своего "винта" и дал зарок никогда больше не прикасаться к этой игре). Но если все-таки попривыкнуть к такому способу передвижения, он окажется не очень уж страшным, а великолепные 3D картинки замечательно передают атмосферу игры и компенсируют время, затраченное на привыкание. Если же о сюжете игры, то тут Shivers приближается к The 7th Guest. Sierra, ударившись из одной крайности в другую (если раньше она выпускала только юмористические или полуюмористические adventure, то последние полгода выпускает только "ужастики") и решив, что мы недостаточно были напуганы Phantasmagoria и Gabriel Knight II, решила представить новый сериал игр-ужастиков. Игра, о которой мы говорим, открывает серию Shivers, которая, как я надеюсь, будет не менее популярна, чем остальные сериалы фирмы Sierra.

Итак, некий профессор (как он сам себя назвал), потомок знатного дворянского рода, сумасшедший ученый, решил как-то на досуге открыть музей, где собрал все неизведанное, загадочное и неизвестное науке, причем все это он сам обнаружил. Собирал и строил профессор это дело довольно большое количество лет. Открытие музея все откладывалось и откладывалось, и даже без происшедших впоследствии событий, так и не удалось бы археологу разрезать красную ленточку и выпить шампанского в честь торжества, но об этом можем мы только думать да гадать, потому что случилось страшное... Среди экспонатов было действительно очень много загадочного: доисторические монстры, по мнению официальной науки, никогда не существовавшие, странные растения, различные антикварные реликвии, включая сосуды с древнеегипетскими вампирами - Ixupi. Отличие вампиров от наших, доморощенных, в том, что они высасывают из человека не кровь, а жизненную энергию. И сидели бы они в этих сосудах, как джины в бутылках, но пионеры из соседней школы попали в дом к профессору и, как водится, стали совать свои длинные носы куда не следует. Сунули они их и в n-ное количество бутылочек, предварительно открыв крышки. Профессор, вернувшись домой после отпуска, не долго думая, пал смертью храбрых, не сумев найти нужные бутылки, крышки к ним и подходящих к сосудам вампиров. А вы-то как туда попали? Да очень просто. Со времен тех

страшных событий прошло пятнадцать лет. Никто так и не отважился с тех пор заглянуть в музей. История превратилась в легенду. Ну а вы, бахвалившись перед друзьями своей немереной храбростью, не зная какая участь постигает всех, кто становится на пути Ixupi (да и не подозревая об их существовании), договорились до того, что проведете ночь в музее. Вам предстоит найти там десять сосудов, десять крышек к ним и десять Ixupi, которых надо в кружечку положить и крышечкой прихлопнуть. Задача усложняется несколькими моментами: во-первых, герой может носить с собой либо только один сосуд, либо одну крышку, либо сосуд с подходящей к нему крышкой. Во-вторых, Ixupi тоже охотятся за вами. Нет, они не выпрыгивают из-за угла с криками "Бонзай!". Они прячутся в самых безобидных предметах, чтобы вы, купившись на обманчивое спокойствие комнаты, на секунду расслабились, и тогда... В-третьих, чтобы найти эти предметы, надо решить огромное количество головоломок, найти и открыть многочисленные секретные комнаты. Наконец, в-четвертых, Shivers - первая игра от Sierra с нелинейным сценарием. Только вначале игры, чтобы попасть в музей, действия необходимо выполнять в строгой последовательности. В музее же не важно, в каком порядке вы решаете головоломки. Более того, баночки-скляночки с началом новой игры или после смерти героя меняются местами. Если же вы попытались положить Ixupi не в тот сосуд, вас ждет большое разочарование - Ixupi схватит сосуд и перепрячет его. Ixupi свободно передвигаются по музею и прячутся около различных предметов. Так что будьте осторожны!

Выше я сравнил Shivers с The 7th Guest. Эти две игры действительно очень похожи. Если в 7th Guest надо бродить по дому, то в Shivers - по музею. В обеих играх сюжет разворачивается по ме-



ре решения головоломок. Но, если в Седьмом Госте головоломки чисто логические, то теперь необходимо не только представлять, что надо сделать, но и ориентироваться на подсказки, разбросанные по всему музею, чтобы понять, КАК это делается. Кстати, о подсказках. В этой игре, в отличие от других, нельзя набивать карманы героя чем попало, надеясь, что это пригодится в будущем. В Shivers можно носить с собой только по одному предмету, да и тот должен быть вещью, необходимой для непосредственной поимки Ixupi. "А как же подсказки? - спросите вы, - Что, записывать каждую на бумажку???" Нет. Для этого в Shivers есть очень полезная функция - Flashback. Вы можете снова и снова пролистать книгу, которую вы увидели где-нибудь, посмотреть фильм, брошюру и т. д., если вы хоть раз видели эту подсказку, и если подсказка необходима для решения головоломок. Скажу я несколько слов и о звуковом оформлении. Каждому залу в музее соответствует определенная мелодия. Мелодии подобраны просто



великолепно: они не однообразны, нагоняют ужас и не отвлекают от игры. Я не говорю о таких мелочах, как звуки: скрип открывающейся двери, включенный кинопроектор, вой волка, и т. д. Голоса и актеры соответствуют играемым ими ролям, а анимационные вставки вносят приятное разнообразие в игру. На мой взгляд, Sierra-On-Line сделала очень неплохую игру, по сравнению с "интерактивными мультяшками", где действия игрока сведены к минимуму, и лично я с нетерпением и надеждой на изменения к лучшему буду ждать Shivers II, которая должна выйти через год - весной 1997. PRO



Павел Коротов

Выражаем благодарность фирме CompuLink за предоставленую программу.

ASCENDANCY

Разработчик: The Logic Factory, Издатель: Virgin, Машина: 486DX/33, Система: MS-DOS 5.0 или Windows'95, Память: 6 Мб, Монитор: SVGA,15 Мб на жестком диске, и еще: мышь.

Великий правитель великого народа! Ты выбран, чтобы привести своих подданных к победе, своим военным или дипломатическим гением покорить другие народы, провозгласить новую светлую эру в жизни всех вселенных. Вот! Минуточку...

Почему это я так хорошо, красиво, складно все это сказал??? Может, это я гений такой? А вот и нет! Все гораздо проще: вышло столько игр с подобным сценарием, что эти "золотые слова" невольно отпечатываются в памяти у любого, кто играл хотя бы в три - четыре такие игры. Ascendancy не стала исключением - ее авторы пошли по стопам Civilization и Master of Orion. Смысл игры полностью повторяет вышесказанное. В начале игры выбирается раса, с которой в придачу вы получаете небольшую вселенную. Расы отличаются друг от друга внешностью, фразами, с помощью которых они общаются с братьями по разуму, неплохой, но довольно однообразной музыкой - видимо гимном данной расы, отражающей характер ваших подданных, видом космических кораблей и - это самое главное - специальной особенностью, присущей только этой расе (к примеру, оживлять природу планеты, "обесточить" все вражеские корабли во всех системах, где есть хотя бы один корабль играющего, и т. д.). Интересен факт, что в игре нет гуманоидных существ, и, если играющий не прочтет краткую справку по каждой расе, которых аж 21, он не сможет понять, кто из них "хороший", а кто "плохой".

Я не зря упомянул Civilization. В Ascendancy, кроме сценария, очень много общего с этой классической игрой. Например, обе эти игры основаны на принципе очередности ходов играющих, т. е. играющий думает, манипулирует войсками, строит здания - в общем делает все, что душе угодно (в пределах допустимого игрой), и передает ход компьютеру, затем ход вновь возвращается к играющему и т. д. Но в чем Ascendancy ушла далеко от Civilization, так это в системе научных открытий. Авторы Ascendancy придумали СТОЛЬКО никогда не существовавших вещей, СТОЛЬКО различных их модификаций, что вполне можно пройти игру, даже и не подозревая, что не открыто еще огромное число хороших, важных и очень полезных для развития колоний зданий, космических кораблей и оружия.

Как правило, одна из важнейших частей игр типа Ascendancy - дипломатия. К сожалению, Ascendancy не удалось привнести что-либо свое в возможности мирного общения между разумными существами. Дипломатическое меню ограничено минимальным набором. Нельзя подкупать послов других планет, как это сделано в Master of Orion. Разведка работает сама по себе, без малейшего усилия со стороны играющего, при обмене научными открытиями с другими расами они выбирают и открытие, которое они возьмут себе, и то, что уступят играющему. Ascendancy замечательна своей красивой трехмерной, но очень специфической графикой. Поначалу непросто сориентироваться в различных многочисленных экранах, кнопках, опциях, но после часа игры (или получаса терпеливого глазения на очень хорошо сделанный "самоучитель" - tutorial) все становится на свои









места. Если же и это не поможет, или вы забудете назначение какой-либо клавиши, можно, нажав на Shift, щелкнуть курсором по интересующей вас кнопке для получения краткой помощи. Аналогично получается информация о различных строениях и компонентах корабля. Зато как приятно после долгих мучений рассматривать на карте вселенной хорошо прорисованные объекты с любого ракурса, в любом размере. На этом экране можно свободно передвигать войска в рамках трех измерений. Смотрится это очень эффектно. Однако, такая свобода действий дается играющему только на карте вселенной. Между вселенными же приходится путешествовать по строго определенным звездным путям (star line), т. е. из одной вселенной можно попасть только в несколько других, и, если на карте вселенной нет пути туда, куда вам надо добраться, иной раз приходится делать порядочный крюк.

Но вернемся к графике. На других экранах ситуация диаметрально противоположна красоте карты вселенной. Странно выглядящий экран планеты с неподвижным изображением на фоне экрана вселенной выглядит просто убого, несмотря на то, что большую часть игры вам придется смотреть именно на него. Изображена на этом экране планета, видимая часть которой разделена на квадраты разного цвета. На синем квадрате лучше всего строить здания для развития науки, на красном - для развития промышленности, что, по-моему, довольно удобно и логично. Также на планетном экране можно строить искусственные спутники планеты. Это могут быть строительные площадки космических кораблей, доки для них же, сами корабли и различные оборонительно-наступательные сооружения. Строительство - это замечательно, но, когда у играющего больше десяти планет и хорошо развита индустрия, каждый день приходится ломать голову над тем, что бы еще исхитриться построить. Существуют два выхода из этого положения:

Первый: если планета уже достаточно хорошо развита, и ей не требуется ничего жизненно важного, можно приказать промышленным предприятиям осуществлять один из "бесконечных" проектов - например, "перехват ученых", увеличивающий скорость научных открытий, или "бесконечный праздник" (неплохо звучит), увеличивающий благосостояние людей.

Второй способ: поставить на планете режим "автоменеджера", который строит все, что попало, не заменяет устаревшие здания новыми - в общем, старается сделать все, что делать не надо. Впрочем, он не намного умнее компьютерных игроков - те тоже играют очень слабо. Они никогда не нападают, не объявив предварительно войну, никогда не заключают союз друг с другом. Они ужасно наивны и полностью полагаются даже на "подозрительно действующего", но не объявившего им войну игрока. Приведу пример, на мой взгляд, хорошо характеризующий тупость компьютерных существ: один раз, решив захватить все планеты в одной из систем противника (я был с ним ним в нейтральных отношениях), я ввел в их систему свой огромный корабль. К сожалению, четыре больших корабля противника мешали мне выполнить эту задачу. Какого же было мое удивление, когда все четыре (!!!) корабля исчезли в межзвездном пути. Пока они летели туда, потом обратно, я уже захватил все три планеты, оборудовал их последними достижениями военной технологии и без труда уничтожил неприятельские корабли.

Кстати, о космических кораблях... Их можно строить только по одному (максимум - по два) на каждую звездную систему, поэтому постройка нового оказывается очень занимательным делом. Выбирать нужные компоненты корабля из огромного количества доступных по принципу "всего понемножку" (в Ascendancy этот принцип справедлив не только в отношение кораблей), а потом наблюдать, как детище человеческой логики и разума распыляет вражеские корабли в мельчайшие частицы - райское наслаждение...

Эта игра несомненно придется по вкусу всем фанатам Civilization и Master of Orion несмотря на некоторые очевидные недоработки. Именно из-за этих недоработок эта игра вряд ли завоюет новых любителей стратегического жанра. В общем, The Logic Factory хотели создать шедевр, а его не получилось. Получилась просто еще одна вариация на тему... А это обидно - давно разработчики игр не радовали нас настоящими ни на что не похожими новинками в области стратегии. PRO

Павел Коротов

Выражаем благодарность фирме "Бука" за предоставленную программу.

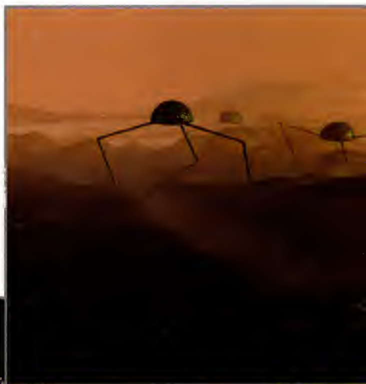
Electronic Arts Studios Presents

SHOCKWAVE ASSAULT

Издатель: Electronic Arts, Машина: 486 DX2/66, Память:8 Мб, Система: Windows'95, Звук: Sound Blaster

На нашу многострадальную Землю в который раз покушаются отвратительные пришельцы (сколько можно!). Ну и, конечно, вас и вашу команду выбирают для важного и ответственного задания: уберечь от чужаков родную планету. И, как всегда, всё уже зависит от вас и от твёрдости вашей руки.

Разработчики, видимо, не знали, что с 94 года игр с таким сюжетом появилось на ПК очень и очень много (Terminal Velocity, например), и что от них хотят чего-нибудь новенького. Но и для 3DO игра уже достаточно старомодная, хотя 2 года назад была безусловно бестселлером. Возникает вопрос: для чего переносить такие игры на ПК? Вероятно, потому что компания





Electronic Arts хочет потерять часть своих поклонников.

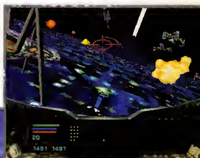
Игра поделена на два игровых эпизода: Invasion Earth (освобождение Земли) и Operation Jumpgate (освобождение всей Солнечной системы). Каждый эпизод разделён на задания, в которых вам нужно уничтожить важные цели или освободить ряд не менее важных городов (один Лас-Вегас чего стоит!). Если вы выполнили задание правильно и не оставили инопланетян живыми, то ваш координатор Jamaha оповестит вас. Сами по себе задания не очень сложны, возможно, из-за откровенной тупости ваших врагов. Они порой даже летят к вам спиной. И этого бывает достаточно, чтобы превратить их в кучу дымящихся опилок. Для большего облегчения игры в воздухе парят заправочные станции (refueling drone). Пролетите над ними - и все предыдушие усилия ваших врагов будут сведены на нет: вы практически получите новый и полностью вооруженный самолёт.

Кстати, о вашей крылатой машине: под вашим руководством действует истребитель F-117 по прозвищу "летающее крыло", несуший под своими крыльями ракеты и две лазерные пушки. Ракеты, к сожалению, не самонаводящиеся, но, немного поиграв, вы обнаружите, что они скорее предназначены для уничтожения больших и малоподвижных роботов. Лазер является универсальным средством в борьбе с врагами. От нескольких попаданий во вражеский корабль-истребитель, его разносит в клочья. Вообще-то, современные самолеты вооружают более разнообразными видами оружия (авторы могли бы хоть самонаводящуюся ракету "воздух - воздух" добавить). Хороша лишь приборная доска вашего самолёта: на ней только нужные приборы - радар, экран защиты, коммуникационный экран и т. д. Пожалуй, самый важный прибор - радар. Он показывает, кто и в каком количестве к вам движется. Оранжевые точки - воздушная техника, зеленые - наземная, голубой точкой изображается заправочная станция.



Количество врагов превышает все разумные пределы. Их особенно много стоит на охране ключевых целей. Захватчики, видимо, были умные ребята, поэтому они привезли с собой всевозможные виды вооружения: и наземные и воздушные.

И всё же... И всё же... Игра, в целом, производит отрицательное впечатление. Пройдя несколько заданий, играть становится неинтересно. Всё однообразно, нет свободы полёта: лететь можно только в строго заданном "коридоре". Графика интересна только в режиме SVGA, в остальных режимах окружаюшая обстановка состоит из крупных пикселей, что создаёт очень неприятный эффект.



Возможно, эта ошибка Electronic Arts и, возможно, в будущем компания будет выпускать все-таки только интересные и красивые игры.

PRO

Михаил Горюнов.



King Arthur: Chronicle Of The Sword

Издатель: Sony Interactive, Система: 486, Память: 8 Мб, Монитор: SVGA, Звук: Adlib и Sound Blaster, и еще: мышь, CD-ROM.







С тех пор, как Джон Бурман снял в начале 80-х годов свой знаменитый фильм Excalibur, легенда о короле Артуре неоднократно ложилась в основу многих произведений. Быть может, кто-нибудь еще даже помнит телевизионный фильм Arthur of Britons с Оливером Тобиасом в главной роли... И вот теперь фирма Dimension Creative Design, создавшая игру Druid, решила, что пришла пора использовать сюжет древнего мифа в игровой индустрии, в результате чего появилась игра Chronicles of the Sword, в которой отражены так или иначе элементы всех прежних экранизаций легенды о короле Артуре плюс масса достоверных исторических деталей. Новый проект - King Arthur: Chronicle Of The Sword - будет представлять собой красочное приключенческое действие. 102 места развития сюжета, звуковые эффекты и, как ни странно, очень мало сцен сражений. Игровая завязка такова: зловредная сестра доброго короля Артура вознамерилась уничтожить славное королевство Камелот, и один только сэр Gwain может остановить ее. Разумеется, в роли сэра Гуэйна выступаете вы сами. Все изображения персонажей игры выполнены в 3D и выглядят просто потрясающе. То же самое можно сказать и о фонах, кроме того, за ними масса скрытых секретных областей.

Несмотря на то, что боевые сцены занимают мало места, боевая система представляет значительный интерес. Стоит вам приблизиться к противнику, как возникает перспектива "от первого лица", а в тот момент, когда враг заносит оружие для удара, у вас остается еще немного времени для

принятия правильного решения, то есть, как лучше всего отразить этот удар. Может быть, звучит не очень убедительно, но на практике представленная игровая система имеет шанс на успех, ибо она необычайно реалистична. Словом, общее впечатление от игры становится еще более сильным.

Первоначально родовым замком Артура являлся Тинтагель, но затем Мерлин создал Камелот, и Артур переехал туда, превратив свою прежнюю резиденцию в монашескую обитель. Камелот - легендарный замок короля Артура, созданный благодаря магической силе Мерлина, является средоточием величия этой волшебной страны.

Поскольку вы выступаете в качестве Гуэйна, вас, разумеется, ждет масса приключений: сражения с драконом, огромными страшными змеями, чудовищами и скелетами. При этом в качестве дракона выступает якобы чудом сохранившийся динозавр. Однако, самый грозный противник - это злая волшебница Моргана, по сравнению с которой любая самая страшная ведьма кажется просто милой содержательницей приюта для бездомных животных.

Между прочим, не многие знают, что в первоначальных вариантах легенды Моргана была не такой уж и злой - просто волшебница и все. Но где-то в XIII веке цистерцианские монахи решили переписать историческое предание (как раз шла очередная кампания борьбы против ведьм), и Моргана стала злой колдуньей. Быть может, нечто подобное произошло и с Мерлином, но здесь уже нет ничего, кроме догадок. Зато достоверно известно, что легендарная страна Камелот и любовный треугольник с участием леди Джиневры, короля Артура и сэра Ланселота также отсутствовали в первоначальной легенде. Позднейшее напластование, одним словом. Однако, для любителей приключенческих игр волшебный сюжет важнее исторической правды.

Ожидается, что игра King Arthur: Chronicle Of The Sword будет выпущена корпорацией Sony в конце марта 1996 года. PRO

Антон Полевой









Heroes of Might & Magic

Издатель: New World Computing, Машина: 486/33 или выше, Память: 8 Мб, Монитор: SVGA, HD: 25 Мб, Звук: Sound Card, Система: MS-DOS.

Описывая игру Heroes of Might & Magic производства New World Computing, просто невозможно обойтись без сравнений новинки с ее многочисленными предтечами. Прежде всего, напрашивается сравнение с King's Bounty, выпущенной New World несколько лет тому назад. Как и King's Bounty, Heroes of Might & Magic представляет собой фантастический варгейм с злементами ролевой игры, где вы руководите отрядом рыцарей и волшебников в ходе тактических и стратегических боевых действий. Сцены сражений, выполненные в графике SVGA, очень сильно напоминают зпизоды из зпической игры на тему истории викингов Hammer of the Gods (производство New World), а интерфейс напомнит играющим Warlords II. В целом же игровой процесс имеет много общего с тем, как зто происходит в Master of Magic производства MicroProse. Удивительно, но факт: пожалуй, единственное, что Heroes of Might & Magic не напоминает, так зто серию ролевых игр Might & Magic - кроме названия, практически ничего общего.

Быть может, оригинальностью новая игра не блещет, зато получилось необычайно увлекательное стратегическое действо.

Пожалуй, Heroes of Might & Magic заслуживает также похвалы как одна из наиболее легкодоступных и приятных на вид. Яркая SVGA-графика, чарующая музыка и нехитрые правила даже могут ввести некоторых в заблуждение. Может показаться, что перед вами - эдакая веселая сказочка, и вот вы сразу же установили уровень "гений", ожидая легкой добычи... И...спустя час вернулись к самому началу, потерпев унизительное поражение, окровавленные и посрамленные!

Хотя игру трудно назвать поверхностной, игровой механизм, основанный на очередности ходов, кажется даже более простым, чем в Panzer General и Master of Magic. Перед вами - карта в стиле Civilization с неисследованными районвми, городами, рудниками и замками, которые предстоит покорить и зксплуатировать. Ваши войска собраны в несколько армий (каждая под руководством одного из героев), причем в состав армии можно включать до пяти разновидностей существ. В отличие от большинства варгеймов, здесь вовсе не трудно контролировать численность и качественный состав армий - ведь их всего может быть не более восьми (так как у вас всего восемь героев) плюс гарнизоны замков.



Играть можно одним из следующих способов: единый сценарий (вам противостоят от одной до трех неприятельских наций на любой из двух десятков карт местности), кампания (вы переходите от одной битвы к другой, ведя войну со стратегическим размахом, так что есть даже шанс завоевать мировое господство), наконец, коллективный режим за одним компьютером, по модему, через прямое соединение или в сети. В большинстве случаев главная цель остается неизменной вне зависимости от типа сценария. уничтожить всех неприятельских героев и захватить их города и замки. Иногда условия победы могут отличаться друг от друга: например, от вас требуется обнаружить древнее сокровище или же захватить некий нейтральный город, но, в любом случае, вооруженного столкновения с противником избежать не удастся. Когда войска двух враждебных армий входят в соприкосновение, на зкране возникает изображение поля боя, весьма напоминающее шахматную доску, где войска выстроены стройными рядами по обеим сторонам. Ходы производятся поочередно и весьма нехитро: вы указываете мышью цель передвижения или атаки. Герои сами не участвуют в схватке, вместо зтого они руководят подчиненными "из тыла", произнося заклинания и поднимая моральный дух войск. Более того, герои никогда не умирают, просто побежденный лидер отправляется обратно в "банк лидеров", откуда его вновь можно завербовать (только теперь зто может сделать кто угодно, и вовсе не обязательно прежний владелец).



Именно в сцене сражения лучше всего проявляются качества графики SVGA. Чуть ли не тридцать типов монстров: от призраков и троллей до громыхающих доспехами паладинов, - и все зто красочно, все движется, бежит, скачет и летит, так и рвется в бой!





Несмотря на внешнюю незатейливость, здесь достаточно тактических нюансов, придающих игре злегантность и остроту. "Дальнобойная артиллерия" - то есть, лучники и зльфы, своей меткой стрельбой могут внести смятение в ряды малоподвижных, но сильных в рукопашном бою троллей еще до того, как те успеют приблизиться к противнику вплотную. С другой стороны, подвижные войска могут налететь на лучников так внезапно, что те не успеют выстрелить, а в рукопашном бою у них просто нет шансов. Многие существа имеют свои боевые особенности: например, единороги могут ослеплять своих противников, а дикие лошади могут бить копытами и отскакивать назад до того, как противник нанесет ответный удар. Наконец, за каждую одержанную победу герой получает игровые очки, повышающие его опытность и, соответственно, моральный уровень подчиненных войск. Но, как зто обычно случается в варгеймах, тактический успех в сражении может быть сведен на нет стратегическим просчетом, иными словами, мало одержать победу - надо еще суметь воспользоваться ее плодами.



Ключевыми опорными пунктами на карте являются замки, именно они приносят вам доход и поставляют солдат. Существуют четыре типа замков, соответствующие четырем типам героев: замки рыцарей, волшебников, варваров и колдунов, и для каждого типа замков задан свой набор обязательных построек, привлекающих тот или иной вид существ.

Строительство рыцарского замка начинается с казарм для крестьян-ополченцев и лучников, затем уже можно строить ристалища и соборы для привлечения тяжеловооруженных рыцарей и паладинов. Между тем, варварский замок начинается с берлог для гоблинов и великанов-людоедов, затем возводятся мосты и пирамиды для троллей и жутких циклопов.

Существуют также специальные сооружения, которые можно возводить в любых городах: например, воровские притоны (воры - весьма способные разведчики), верфи для строительства кораблей и, наконец, чрезвычайно важные магические башни. Последние служат своего рода заправочными станциями для волшебников и колдунов. Чем больше размеры (этажей 4-5) вашей башни, тем более действенные заклинания может пускать в дело чародей - от простого благословения идущих на бой до потрясающего по силе заклинания под названием Dimension Door, при помощи которого можно в одно мгновение перенести целую армию в любую точку на карте.

Все эти архитектурные изощрения, конечно же, не обходятся даром, они стоят денег (их вы получаете из золотых рудников и захваченных городов), а кроме того, для возведения практически любой постройки требуется некоторое количество одного из следующих материалов: древесина, руда, хрусталь, драгоценные камни, ртуть и сера. Запасы этих ценных материалов разбросаны по всей карте в виде небольших складов или же рудников. Лишь захватив рудник, вы получаете надежный источник нужного материала, хотя производственные мощности невысоки. В самом начале игры вы располагаете лишь минимумом ресурсов. Возникают вопросы типа: на что израсходовать драгоценные камни - на строительство лабиринта для минотавра или же на возведение магических башен? Подвергаться ли риску захвата неохраняемый рудник войсками противника или же просто бродить по местности в поисках небольших складов?



По мере продвижения по карте, вам будут попадаться на пути толпы монстров, которые могут либо атаковать вас, либо же присоединиться к вашей армии. Будет также широкий набор "сюрпризов". Например, можно набрести на обелиск, на котором высечен фрагмент карты, указывающей путь к месту, где зарыто Самое Драгоценное Сокровище (Ultimate Artifact) - это такая штука, которая сильно увеличивает ваши шансы на победу. Есть также небольшие таверны и постоялые дворы, где можно вербовать дополнительные отряды солдат. Есть загадочные круги камней и фонтаны, волшебным образом увеличивающие мораль вашей армии, часовни, в которых хранятся заклинания, маяки, указывающие путь кораблям, волшебные лампы, при помощи которых можно вызвать джиннов, кладбища и руины, населенные привидениями, а также масса магических мечей, книг, компасов, подков, туфель и так далее и тому подобное, причем, каждый из этих полезных предметов наверняка охраняет какой-нибудь зловредный монстр.

В отличие от Hammer of the Gods (производства New World), где вся эта магическая дребедень имелась лишь в весьма небольших количествах (выполнение самой сложной задачи давало вам всего лишь лишний взвод скелетов), в Heroes разная волшебная всячина встречается буквально на каждом шагу, причем в описании обо всех этих предметах практически ничего не говорится. Так что есть выбор: двигаться вперед наугад, удивляясь каждый раз происходящему, либо же стоит все предварительно разведать, и лишь потом строить стратегические планы.

Ваши же компьютерные противники - отнюдь не мальчики для битья. Даже на средних уровнях сложности неприятельские лидеры проявляют немало мастерства как в тактическом бою, так и в ходе стратегического маневрирования. Если выбрать уровень smart или genius, вам придется очень туго - неприятель будет вдобавок ко всему умело применять тактику партизанской войны и совершать стремительные набеги на слабо защищенные города и замки, наконец, в ход будет пущено чудовищное заклинание Dimension Door. Хотя даже первоначально противник, похоже, имеет над вами некоторое материальное превосходство, он все равно всячески стремится "нарастить мускулы".



Если в этой замечательной игре есть недостаток, то, пожалуй, он состоит в отсутствии средства редактирования карт местности. Вы не можете составить свою карту, приходится выбирать из того, что уже имеется. И, хотя предложено почти две дюжины карт, практически все они быстро надоедают, так как для каждой карты есть лишь один-два продуктивных варианта действий - нужно пересечь вот это море, чтобы добраться до противника, или нужно обязательно найти вот этот магический камень, и тогда успех обеспечен. В режиме коллективной игры это, впрочем, не так уж существенно: все равно будет интересно.

В целом, Heroes of Might and Magic можно охарактеризовать как один из самых лучших варгеймов для тех, кто ненавидит варгеймы. Что же касается тех, кто привык сокрушать все на своем пути при помощи танковых армад, советуем попытать счастье в этой новой игре - глядишь, вас и разобьют в пух и прах. PRO

Антон Кротов

WARHAMMER®

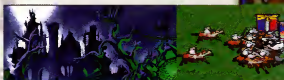
SHADOW OF THE HORNED RAT™

Издатель: Mindscape, Машина: 486DX2/66, Система: Windows'95, HD: 20 Мб
Память: 8 Мб, Монитор: SVGA 640x480,Звук: Sound Blaster, и еще: 2х CD-ROM

Не успели утихнуть на наших мониторах страсти войны между армией Тьмы и рыцарями королевства Азерот, как фирма Mindscape International при сотрудничестве с компанией Games Workshop, разработчиком самых популярных в мире настольных игр, предлагает на ваш суд новую стратегическую игру - Warhammer: Shadow Of The Horned Rat. 1996 год проходит под знаком Крысы, так что такое название выбрано не случайно. Но речь в игре пойдет не о крысах, а о знакомых всем игрокам-стратегам орках, гномах, эльфах и, конечно же, благородных рыцарях. Английская фирма Games Workshop, чьи магазины разбросаны по всему миру (обделив лишь шестую часть света), снискала себе заслуженную славу, придумав игру, где происходят захватывающие баталии между добром и злом. Но это не просто игра в солдатики. Боевые машины и воинов можно сделать и раскрасить самим, а затем разыгрывать любые битвы и сражения прямо у себя дома. Сам процесс игры просто завораживает, и даже взрослые с удовольствием присоединяются к игрушечным сражениям на столе. Таинственные эльфы, чрезвычайно умные карлики, враждебные гоблины и смертоносные орки бьются насмерть за свое существование, и все это действие разворачивается в сказочном мире, имя которому Warhammer. Эта игра характеризуется как real-time wargame с накрученным сюжетом, прекрасной SVGA графикой и великолепным звуковым оформлением. Она немного похожа на Panzer General, но все стереотипы разбиваются при встрече со сказочным, волшебным миром Warhammer, где и происходят сражения фантастических героев. После вступительного мультфильма вы окажетесь в маленькой комнатке, полной всяких забавных вещей типа черепов на стенах и песочных часов. За столом сидит милый старичок, листающий книгу - это казначей Дитрих (Paymaster Dietrich). Он будет давать вам задания, объяснять цели сражений, ориентировать в политической жизни и вообще сопровождать вас на протяжении всей игры. В этой комнатке вы можете получить много полезных знаний из книг, наваленных на столе. Увесистый том книги волшебства (Book of Magic) расскажет вам о свойствах тех или иных магических заклинаний и предметов. Там же можно узнать о магических вещах, найденных на поле битвы и т. д. Информация о способностях ваших магов и волшебников будет также не лишней. Лучше узнать противника вам поможет книга о коренном населении мира Warhammer - это своеобразная перепись населения (Battle Bestiary). Нужно заметить, что почти постоянно к списку ваших вероятных противников добавляются все новые и новые монстры, так, например, в третьем контракте будет предупреждение о встрече со скэйвами (Skaven), порождениями ада. Эти полу-люди, полу-крысы принесут вам немало хлопот, т. к. являются элитой злых сил. В тесный клубок враждующих сторон переплетутся люди (Mens), карлики (Dwarfs), эльфы (Elvens), орки (Orcs), скэйвы, гоблины (Goblins) и многие другие. Книга учета войск (Troop Roster) будет информировать вас об имеющемся вооружении и одновременно служить пунктом вербовки новых войск. Нечто новое предложила фирма-разработчик и в рамках заданий игроку: теперь это не N-ое количество миссий, следующих одна за другой, а контрактная система сражений, т. е. вам предлагают контракт на ту или иную миссию за определенное вознаграждение, а ваше дело либо согласиться, либо нет. Но помните, несоблюдение пунктов контракта может караться большими денежными штрафами, так что будьте внимательны. К примеру, вы получили контракт на пленение некого Отто Хилна (Otto Hiln), по всей видимости, гражданина ФРГ, преуспевающего вымогателя и рэкетира того времени. Он перешел дорогу богатым купцам из города Алдорф, которые, в свою очередь, обратились к вам за помощью. Предлагая вам две "косые" золотом, купцы надеются получить к завтраку голову того самого Отто. Вы рветесь в бой, но слова информатора о предстоящем сражении подействуют на вас, как ушат холодной воды. Оказывается, Отто обзавелся целой армией телохранителей, которая сплошь и рядом состоит из элитных войск. Тут необходимо сделать маленькое отступление: дело в том, что каждый род войск, по правилам Warhammer'а, распределяется в группы мощности и отличается от других количеством черепов на его боевом знамени. Так вот, в охране Отто Хилна практически каждый солдат носит нашивку в виде черепа с венком, что означает принадлежность к элите вооруженных сил мира Warhammer. Тут проявляется еще одно достоинство игры, по которому для выполнения контракта в ваше распоряжение поступает ничтожное количество войск, а противник атакует войсками в большем количестве, и главное, они почти все время имеют на своем знамени черепа с венками, в то время как наша армия сплошь состоит из зеленых, необстреляных солдат. Но контракт заключен и придется его выполнить любыми силами. Прямо в начале миссии вас ожидает не очень приятный сюрприз: как только охрана Отто увидела ваш кавалерийский отряд, несущийся в атаку, личный телохранитель Отто сам прикончил своего босса и в панике скрылся за пределы экрана. Не пытайтесь догнать его, так как это бесполезно, а вам еще предстоит жестокое сражение с обитателями этих мест, ужасными скэйвами. Ждите их со стороны леса и бросайте все силы на первый отряд, потому что есть надежда, что остальные просто испугаются и вам не придется с ними сражаться. После вашего возвращения в лагерь сообщение о том, что Отто Хилн был найден мертвым, убедит вас в неминуемом штрафе за невыполнение задания. К счастью, штраф оказывается не слишком большим, и вы все равно останетесь в выигрыше. Да, вот такой он, мир Warhammer'а, где главное правило при сражениях - отсутствие каких-либо правил.



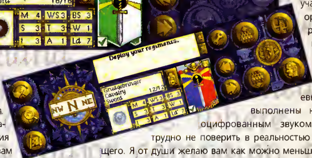
Панель управления представлена в несколько необычном и неудобном варианте: за каждой функцией закреплена определенная кнопка, кстати, очень здорово выполненная в художественном плане. Так как в игре было применено многоракурсное текстурирование, и каждый фрагмент сражения или движений войск был прорисован мно-



го раз, то появляется уникальная возможность менять точку зрения на поле сражения как вам будет удобно - для этого существует кнопка поворота, приближения и удаления камеры (Camera Rotate и Camera Zoom Buttons). Также с легкостью можно убрать изображение карты с экрана и любоваться панорамой битвы в полном объеме (Widescreen Button). На несколько функций, применяемых как в начале, так и в самом разгаре сражения стоит обратить особое внимание. Кнопка начала битвы (Start Battle Button) дает старт кровопролитию. Иногда в течение битвы боевой дух войск начнет неумолимо падать, и ваша армия ввергнется в состояние паники. Чтобы этого не допустить, существует функция (The Hero Button), при применение которой мозг ваших солдат получает дополнительное количество адреналина, и их боевой дух поднимается до такого уровня, при котором они готовы буквально разорвать своего противника. Только одно напоминание: кнопку нужно нажимать очень быстро и часто в течение битвы, потому что однократное нажатие не принесет желаемого результата. После того, как все задания выполнены, и на информационном табло сияет желанная надпись: "Mission Complete", - смело нажимайте кнопку возвращения в лагерь (Return to Camp Button) и принимайте поздравления Дитриха. В меню Options можно выбрать подходящие вам значения качества графики, текстурирования, музыки и т д. Если победить противника вам становится не по силам, пора обратиться к иным средствам, нежели грубая сила, речь идет боевой магии, вызываемой посредством кнопки заклинаний (Spell Button). Единственное условие применения различных смертоносных заклинаний - это регулятор магической силы, выполненнный в виде указателя волшебных ветров. Когда светит солнце, небо чисто и прозрачно, значит погода благоприятна для магии, ну а если "тучи мглою небо кроют", то уж тут придется рассчитывать только на свои силы. В зависимости о того, какой вид нападения вы приняли: обстрел врага из артиллерии, атака магией или же просто рукопашная схватка, - курсор мыши также будет принимать соответствующие формы. Функции работы с картой также достаточно широки: можно выводить на экран расположение всех отрядов, как своих, так и вражеских (Display All Regiments), можно показывать дислокацию выбранных войск (Display Current Regiment), как дружеских (Friendly Regiment), так и отряда противника (Enemy Regiment), а кнопка с изображением книги (Mission Objectives Button) покажет вам требующие выполнения пункты контракта. На табло, отображающем информацию о выбранном отряде, можно узнать о его защитных (Armour), атакующих (Attacks) и скоростных (Movement) качествах, а также об уже упомянутом отношении отрядов к группам мощности. Если на вашем знамени изображен один череп, то в сражениях вам практически ничего не светит: ваша армия стоит на уровне рекрутов (Recruits). Если два - то регулярные войска (Regular Troops) продержатся в схватке немного дольше обычного, три черепа - уровень специально обученных войск (Crack Troops) сможет защитить небольшой плацдарм и при выгодных условиях даже добыть вам победу, четыре черепа дают вам гарантию на выигрыш в самых безвыходных ситуациях, если вам посчастливилось лицезреть на вашем стяге череп с венком, то вас можно поздравить: победа в любом, даже самом сложном поединке гарантирована. И, наконец, самая главная функция, которая добавит вашим войскам немного мозгов и способности к координации действий. Нажав кнопку искусственного интеллекта (The A.I Button), вы обрекаете вашу армию на самостоятельное обдумывание действий.



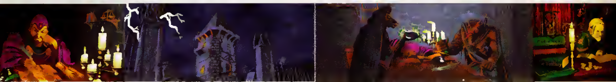




Немного о звуковом оформлении: похоже, что в записи музыки принимал участие целый оркестр. Все речевые команды, переговоры солдат и даже боевые кличи выполнены настоящим, оцифрованным звуком, и очень трудно не поверить в реальностью происходящего. Я от души желаю вам как можно меньше видеть на своих экранам злополучную надпись: "Your Mission was a Failure", - и почаще давать прикурить всяким зловредным оркам и гоблинам, посягнувшим на землю благородных рыцарей. Играйте и наслаждайтесь этой великолепной игрой, если только вас не отпугнет надпись на коробке: "Pentium Processor Required"...

Евгений Луньков

Выражаем благодарность фирме "Юнивер" за предоставленную программу.



Conquest of the New World™

Издатель: Interplay



Игра Conquest of the New World производства Interplay безусловно заслуживает внимания. В ней отображена одна из наиболее ярких страниц мировой истории - открытие и колонизация Нового Света.

Отчасти это напоминает Civilization, но гораздо эффектнее и красивее - корабли отправляются на бескрайние просторы морей и люди исследуют новые континенты в стиле PowerMonger производства Bullfrog. Что же касается тактических боев, то они сильно смахивают на сцены колониальных сражений времен Британской империи. Одним словом, в этой стратегическо-исследовательской игре практически каждый может найти для себя что-нибудь интересное.

Ощущение реализма гораздо выше, чем в Civilization: картина местности открывается перед вами постепенно - холм за холмом, река за рекой и т. д. Это гораздо интереснее, чем видеть сразу большой участок суши. В то же время, есть тут немало элементов SimCity, только с большим размахом, ведь предстоит построить не один город, а целую сеть колониальных поселений. Есть у новой игры и еще одно немаловажное преимущество: в Conquest of the New World одновременно могут играть несколько человек в локальной сети.

В начале игры вам придется задать некоторые правила. Можно взять на себя роль реальной колониальной державы (Англия, Франция, Голландия) или же быть "свободным художником" - в последнем случае ваши соперники просто не будут знать, чего от вас ожидать. Исторические державы имеют уже готовые национально-исторические характеристики, то есть изначально определено, ради чего они создают свои колонии - для развития собственной экономики или же для расширения владений и эксплуатации местного населения. Но, кроме этого, можно быть в роли Золотоискателя (получаете выигрышные очки за открытые золотые россыпи и рудники), Созидателя (количество очков растет прямо пропорционально размеру колониальных владений), Конквистадора (зарабатываете очки за каждую завоеванную территорию), Пацифиста (очки присуждаются в зависимости от уровня экономического благосостояния за вычетом расходов на оборону), Союзника (получаете дивиденды от сотрудничества со своими союзниками), Революционера (пытаетесь освободиться от колониальной зависимости), Торговца (зарабатываете очки за счет торговли на свободном рынке), Миссионера (количество очков растет прямо пропорционально количеству обращенных в христианство туземных племен и построенных церквей). Список "имиджей" можно продолжить - в нем еще целых семь позиций. И все дело в том, что, принимая на себя ту или иную специфическую роль втайне от соперников, вы уже изначально ставите их перед нелегкой задачей: поди угадай, зачем ваши корабли плывут к их берегам - ради мирной торговли или уничтожающей войны?



Итак, вы ведете свои корабли через океанские просторы, пока не покажется земля. Как долго будет продолжаться плавание, предсказать практически невозможно (в каждой игре задается новая карта).

Затем при помощи того же "перетаскивания" вы производите высадку и отправляете поисковые отряды навстречу неизвестности - и вот уже черные тени на экране шаг за шагом превращаются в зеленые луга и холмы, синие реки и коричневые горы неизведанного Эльдорадо. Кто знает, что ждет нас впереди?

Итак, вы нашли удобную ровную местность, приказали своим поселенцам строить колонию и разместили войска для охраны мирных тружеников на случай всяких неожиданностей (в любой момент может потребоваться "умиротворить" воинственных туземцев). Следующая фаза игры протекает, в основном, по канонам SimCity и Caesar. Вы укрепляете экономическую базу своей колонии за счет роста населения, развития сельского хозяйства, ремесел и торговли. Качество жизни колонистов растет прямо пропорционально числу жилых домов, церквей и таверн, что, в свою очередь, привлекает из-за океана новые волны переселенцев.

Одно небольшое, но весьма важное уточнение: здание колониальной администрации должно находиться буквально в центре города (поселка), то есть, вы не име-

ет права вести строительство вне пределов определенного радиуса от центра (административного здания). Таким образом, вам придется отказаться от мысли начать строительства прямо на берегу после высадки (хотя исторически чаще всего именно так и происходило) - ведь в этом случае вы уже изначально вдвое уменьшаете поле деятельности.

Укрепив экономическую базу, не забывайте надстраивать здание колониальной администрации и некоторые другие общественные сооружения - дело в том, что это является важным условием получения игровых очков, хотя средства на шедевры архитектуры придется потратить немалые. Итак, больше зданий, красивых и разных.

Противоречие между стремлением к мирному созиданию и страстью к войне существует на земле еще со времен Каина и Авеля, так что и в предлагаемой вашему вниманию игре можно воевать сколько душе угодно. Итак, если одна из сторон отдала своим войскам приказ атаковать неприятеля, происходит тактическое сражение. Экран превращается в некое подобие теннисного корта с четко проведенными ограничительными линиями и функциональными зонами. Посреди поля - 12 ходовых зон, для перехода из одной в другую требуется затратить одно очко движения, кроме того, войска могут вести огонь лишь по соседнему квадрату. Позади каждой половины поля расположена "штрафная зона" - стоит противнику достичь ее, и вы проиграли. Сам бой весьма напоминает футбольный матч: вы по очереди перемещаете фигурки солдат в красочных мундирах, стремясь не допустить противника в свою "штрафную зону" и ведя огонь.

Думаю, многим захочется приобрести эту игру уже ради одной возможности насладиться перипетиями тактического боя. Хоть и несколько примитивно (маневр ограничен, нет кавалерийских атак), зато увлекательно и красочно. Conquest of the New World - не просто набор элементов этих разных стилей и подходов. Перед нами искусно выполненное сочетание стратегии, тактики, дипломатии и коммерции - все это было исторически связано с завоеваниями, колониальными войнами и освоением новых земель. Я просто не могу себе представить, чтобы человек, увлекающийся любой из перечисленных в данной статье игр, не захотел бы сыграть и в Conquest of the New World. Еще бы, ведь это же целый мир!

Игорь Гадочкин







WING COMMANDER IV

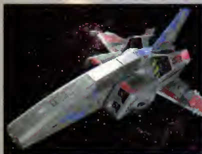
THE PRICE OF FREEDOM

Объем: 6 CD
Машина: 486DX4/75
Память: 8Мб
Жесткий диск: 30Мб
Монитор: SVGA
Система: MS-DOS 5.0
Звук: Sound Blaster
И еще: 2x CD-ROM



Прошло совсем немного времени после подписания мирного договора с Kilrathi. Но кому-то уже не терпится развязать новую войну. Корабли Пограничных Миров устраивают пиратские налеты на транспорты Земной Конфедерации. Можно ли разрешить конфликт мирным путем? Конфедерация оказывается на грани гражданской войны. И, конечно же, только полковник Blair (то есть вы) способен разобраться в ситуации и предотвратить межзвездную войну. Именно зто является целью игры.

Вас снова призывают на военную службу. Корабль Victory, на котором вы служили в 3-й серии, превращен в музей (зто гораздо лучше, чем быть уничтоженным невидимыми истребителями, как Tiger's Claw из 1-й серии или утонуть в болоте, как Concordia из 2-й). Вследствие зтого, вам предоставляется корабль Lexington. Он достаточно невелик, тут даже на лифте не покатаешься. Зато очень удобно ходить по кораблю с помощью карты (клавиша "M"). Мигающие лампочки в комнатах говорят о том, что в них есть с кем поговорить.







По сравнению с 3-й серией, изменился способ выбора корабля для миссии и способ выбора напарника. Теперь зто все делается на Главном Терминале. Опция "Configure ship" позволяет вам выбрать корабль и повесить на него ракеты по вашему вкусу. Другая опция - "Configure wing" - позволяет выбирать напарников. В отличие от предыдущих серий, здесь вам частенько придется летать втроем, вчетвером и даже впятером. Бывает и так, что ваши силы делятся на две группы: вы возглавляете одну из них, а вторая действует самостоятельно. О каждом напарнике можно узнать подробную информацию: его агрессивность, степень подчинения вашим приказам в бою, умение летать и меткость стрельбы из пушек.

Пролетев несколько миссий, вы узнаете, что ваши друзья Eisen и Maniac перебежали на сторону Пограничных Миров. Вам приказывают догнать и вернуть предателей. Вы настигаете их. Напарник Vagabond решает присоединиться к беглецам. Вы оказываетесь на перепутье - или последовать за старыми боевыми друзьями, или все же попытаться их вернуть на Lexington.

Если вы перейдете на сторону друзей, то попадете на корабль Пограничных Миров Intrepid. Там вы узнаете, что Eisen сбежал не просто так. У него есть информация о том, что войну провоцирует кто-то из Штаба Конфедерации.

В другом варианте, беглецы одни прилетят на Intrepid. Lexington будет преследовать вражеский корабль, и вам прикажут уничтожить корабль с предателями. Здесь вы уже будете вынуждены перейти на сторону Пограничных Миров, если хотите остаться в живых.

По прибытию на Intrepid в ваше распоряжение поступает новое оружие нескольких видов. Во-первых, зто специальные капсулы Manned Insertion Pods (M.I.P.). Они используются для высадки десанта и захвата вражеских кораблей. Вам нужно выстрелить капсулой, как ракетой, в корабль, базу или станцию противника. Десантники сделают свое дело, после чего не забудьте подобрать их с помощью магнитного луча. Луч установлен на задней турели корабля. Переключитесь туда клавишей "F4" и включите его клавишей "G". Наведитесь на капсулу (она должна выделиться белым кружком), затем нажмите и держите клавишу "Пробел".

Во-вторых, зто маскирующее устройство (Cloacking Device), но его да-





ют только на определенные миссии. Поскольку устройство только одно, вам придется выбрать: либо лететь с напарником, либо лететь невидимым. Маскировка включается и снимается комбинацией Ctrl+C.

В-третьих, истребители Пограничных Миров вооружены специальными пушками. Рассмотрим некоторые из них:

1) LEECH: высасывает знергию из вражеского корабля. Несколько выстрелов из зтой пушки - и вражеский истребитель не сможет больше ни летать, ни стрелять, хотя останется целым (хорошо, что такого оружия нет у врагов).

2) STORMFIRE: ее преимущество - высокая скорость луча (т.е. практически не надо учитывать упреждение при стрельбе). Недостаток - ограниченный боезапас.

3) FISSION: - очень мощная пушка, но с низкой скорострельностью.

Для переключения между обычными и специальными пушками используйте клавишу "H", для выбора одной из специальных пушек - "G".

Теперь вернемся к сценарию. Сражаясь на корабле Intrepid, вам предстоит найти и уничтожить корабль, распространяющий помехи. Помехи означают следующее: радар не работает, система наведения ракет не работает, защитные поля не работают, связь работает лишь иногда, изображение на зкране дергается. Неплохо, не правда ли? Охота за этим кораблем, пожалуй, самая сложная часть игры.

Дальше сценарий снова разветвляется. Вы можете либо защищать планету, либо захватывать оружие у Конфедерации. Если вы решитесь защитить планету, вам предложат выбрать конкретную миссию: остановить наступление танков (планетарная миссия), обеспечить прикрытие транспортам или просто искать и уничтожать вражеские корабли. А если же решите захватить оружие, вам также предложат три варианта: уничтожить завод, захватить транспорт с оружием или захватить прототипы новых истребителей Bearcat. Кстати, планетарные миссии теперь выглядят гораздо приятнее, чем в 3-й серии: планета теперь с текстурой, как в Terminal Velocity и Fury 3.

После всего зтого в одной из миссий вам предстоит прыгнуть в другую систему и приземлиться на загадочной базе. Чтобы вас пропустили туда, надо сообщить пароль. Предлагаются два варианта пароля: F(n,m)+G(x,y) или F(x,y)+G(n,m). Я выбрал тот, который был первым в меню - он оказался правильным. Побродив по зтой базе, вы узнаете, наконец, кто ваш главный противник.

На зтот раз окончательный исход игры зависит не только от того, как вы сражаетесь, но и от вашего красноречия - вам нужно убедить Ассамблею в том, что не следует объявлять войну. Вот последовательность фраз (действий), которая предотвратит войну:

Seize the moment, You're not sucking me in, Dance around him, He'll trip himself up, Like Bioweapons?, Tell them more.

Так или иначе, игры из серии Wing Commander запоминаются именно благодаря увлекательному сценарию. Создатели Wing Commander III затратили огромные средства на привлечение знаменитых актеров, и их усилия не пропали даром. В Wing Commander IV предлагается еще более увлекательный сюжет. Усовершенствованная технология CD-ROM позволила включить в игру пять с половиной часов видео - игра по продолжительности почти что вдвое превышает Wing Commander III. PRO

Петр Высотин






StormFighter



Издатель: Maddox Games
Машина: 386DX/40, Память: 4 Мб, Звук: Sound Blaster, Система: MS-DOS







Компьютерные игры российских разработчиков становятся всё лучше и лучше с каждым разом. Уже иногда попадаются игры, внешнее оформление которых изумительно (интро, мультфильмы между заданиями или миссиями). Вот о такой игре я и хочу вам и рассказать. Это - StormFighter. Она идет даже на обычных 386, не требует много ресурсов, правда, и не перегружена SVGA-графикой.

После первого запуска игры, просмотрев заставку, ожидаешь полёты с графикой в стиле Comanche или хотя бы Strike Commander. Но перед вашими глазами предстают домики и склады, состоящие из угловатых геометрических фигур, облака из шаров, напоминающие молекулы, нарисованные на стенке в классе химии.

Но зато это искупается трудностью игры, что максимально приближает её к реальной жизни. Здесь ваш самолёт может быть сбит одной ракетой класса "воздух - воздух" или "земля - воздух" (вспомните тот же Comanche, где ваш летательный аппарат мог выдержать десяток попаданий ракет). Кроме того, ваши противники достаточно умны: они не будут ждать, пока вы подлетите и выстрелите самонаводящейся ракетой или сбросите смертоносную бомбу, а, увидев вас, сразу же начинают вести прицельный огонь, последствия которого для вас весьма плачевны. Игра поддерживает шлем виртуальной реальности VFX1 HEADGEAR. Пока что ни в одной отечественной игровой программе этого не встречалось. Вся игра полностью сделана на русском языке, даже сообщения бортового компьютера. Приятно в конце полёта получить сообщение на родном языке: "Мы победили!". Специально для тех, кто не любит быстро расставаться с полюбившейся игрой, здесь существует сорок готовых заданий и специальный редактор миссий, и вы можете создавать свои собственные варианты полётов.

Теперь о ваших врагах и об оружии, которым вы будете расстреливать и испепелять этих самых врагов. Боекомплект всегда один и тот же: патроны для мощного пулемёта, ракеты и бомбы. Если во время полёта у вас случилась маленькая неприятность - вам нечем стрелять, то вы можете спокойно полететь к дружественному аэродрому сесть на него или в непосредственной близости, после этого вам подвезут новые боеприпасы и починят все неисправности.

Среди наземных целей попадаются как довольно обыденные (например танки с лазерной пушкой), так и весьма оригинальные, к примеру, слоноходы. Но основные бои ведутся в воздухе. Прежде всего - авиация, ультрасовременные сверхзвуковые самолёты необычайно юрки и изворотливы. Если вы зазеваетесь хоть на несколько секунд, то первый же вражеский самолёт "сядет" вам на хвост. Обычно они летают большими эскадрильями по семь или по четырнадцать самолётов. Единственное спасение против них - самонаводящиеся ракеты. На земле против вас действуют танки и стационарные ракетные установки, вторые значительно превосходят по мощности вооружения первые. Против установок можно применять следующую тактику: подлетев к ней на очень низкой скорости нужно зависнуть в воздухе (ваш самолёт обладает такой возможностью) и расстрелять ракетную установку из пулемёта, но будьте очень осторожны, любое неосторожное движение - и самолёт превратится в кучу пылающих обломков. Существует еще одна единица наземного вооружения - слоноход. Это механическое создание действительно похоже на слона. Так как справится с ним довольно просто, я не буду останавливаться на нём подробно.

Если вы новичок в компьютерных имитаторах, то эта игра, наверное, вам не очень понравится, а если вы асс "леталок", то она приглянется вам своей сложностью и огромным количеством врагов. Будем надеяться, что в ближайшем будущем появятся еще более красивые и мощные имитаторы наших разработчиков.

Михаил Горюнов



Gamos Gold

Машина: PC XT/AT, 286 и выше, Монитор: EGA, VGA, MCGA, Память: 400 Кб РАМ
Звук: Adlib, Sound Blaster, И еще: мышь, CD-ROM.

Подводя итоги прошлого года, можно с радостью сказать, что коллекция русских игр пополнилась почти двумя десятками CD-ROM-







ов. Выпустили по пять дисков "Дока" и "Никита", три - Maddox Games, парочку - Compact Book Publishing и, наконец, и фирма Gamos решила перейти на CD и подарить нам золотую коллекцию своих головоломок. Для тех, кто сомневается, можно напомнить: Gamos - один из ведущих российских разработчиков логических игр. О пакете популярных головоломок от Gamos вы могли прочитать в №2/95 и статью о Snake Battle в первом номере 95 года. В мае 95-го на фестивале "Аниграф" мы наградили фирму Gamos призом прессы за создание всенародно популярной игры Color Lines, больше известной в народе, как "Шарики". И, действительно, старые любимые игрушки на дискетах безвозвратно теряются вместе с покупкой нового компьютера, а порой так хочется видеть в своей коллекции не только Wing Commander Deluxe или Dune, но и милые сердцу нетребовательные русские игры, которые шли всего на 400 Кб оперативной памяти и до сих пор способны увлечь любого взрослого человека.

Что же вошло в золотой сборник фирмы Gamos? Это дюжина небольших популярных игр, созданных в 92-94 годах, среди которых много знакомых вам, но есть несколько и не выпускавшихся ранее puzzles. Начнем по порядку: Color Lines (игра с цветными шариками, чаще которой на мониторах был виден только Norton Commander), Corners (уголки с теми же персонажами-шариками), Branch (головоломка с веткой и бутонами), Filler (знаменитая головоломка Пашкова), Balda (старинная студенческая игра для эрудитов), Kallah (древняя восточная игра с фишками), Nine (карточная игра "девятка"), Columbus Discovery (мозаика), Magnetic Labyrinth (путешествия шарика по магнитным клеточкам), Regatta (полигональный симулятор океанской парусной яхты), Tank Destroyer (аркада) и Sky Cat (аркада).

Все эти игры под старую добрую DOS с простенькой Adlib-овской музыкой не требовательны к машине, не оптимизированы под Pentium, но обладают чертовской притягательностью и играбельностью. Кроме этого в этом году фирма Gamos выпустит сборник головоломок под Windows, несколько игр для Мака, адвенчуру с братьями пилотами и SVGA-головоломку Flip-Flop (читайте интервью в этом номере журнала с идеологом и директором Gamos Евгением Сотниковым на стр.8).

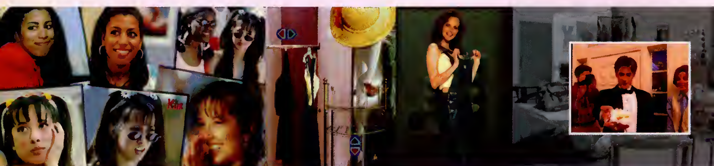
Антон Полевой





MacKenzie & Co:

Издатель: American Laser Games



Ну что ж, прекрасные дамы, уверили вы сильную половину человечества (а ведь она составляет большую часть программистов), что вас интересуют исключительно истории "про любовь" в стиле мыльных опер да простенькие Puzzles наподобие Color Lines, так получайте желаемое. Именно на сочетании вышеупомянутых жанров и создан проект "игры для девочек" от American Laser Games.

Что может заставить девушку, затаив дыхание, пройти игру до конца? Ну, конечно, перепетии любовного романа. Сюжет предлагаемой истории на этом и построен. Причем все компоненты смешаны в расчете на юную особу, читающую книжицы из серии "Любовный роман" и черпающую опыт по части страстных баталий пока лишь из арсенала своего бурного воображения. Как в подростковых мечтах мы состоятельны, т. е. играем роль школьницы из золотого американского детства (дом с бассейном, стильная детская, хороший компьютер, 100 $ только на карманные расходы, бесконечные пикники и вечеринки с многослойной пиццей, а, если дойдете до конца игры, за вами заедет ваш избранник на лимузине). И, как во все тех же мечтах, мы, будучи прекрасными и неповторимыми, меняем кавалеров, как перчатки. Нет, не подумайте ничего неприличного, вам предлагаются исключительно моногамные варианты союзов, но... В самом начале, вы можете выбрать девочку (Карли или Ким), за которую будете играть, и на каждую из них положено по два мальчика, одного из которых вы тоже выберете, или последовательно попробуете - сначала с одним, потом с другим. Что же делать дальше? Просто жить. Как обыкновенная американская девушка, то есть ходить в школу, на бейсбольные матчи, вечеринки, покупать одежду, примерять ее, подрабатывать после уроков, краситься и болтать с подружками о сердечных делах. Возможность совершать все эти действия предоставляет игра MacKenzie & Co. Она необычайно проста в управлении. И вы действительно можете красить и переодевать выбранную девушку. Для этого вам нужно всего лишь "кликнуть" на шкафе или зеркале, и живое видео, а именно в нем происходит действие игры, сменяется экраном с активным окном, в котором появляется героиня, в другой ячейке вы увидите все доступные для примерки платья либо предметы парфюмерии, а далее - воля ваша, одевайте во что хотите, красьте ее, можете даже поменять прическу.

Все развитие сюжета привязано к выбранному вами вначале объекту желания. Игра построена по принципу разорванного фильма: проигрывается эпизод, затем вам предлагаются (в письменном виде, под экраном) варианты действия или ответа, если вы участвуете в разговоре, в зависимости от выбранного варианта вам прокручивают следующий эпизод. В общем, вы выступаете в роли монтажера, каждый раз склеивая новый сюжет. К тому же игра идет от первого лица. Выбранная вами девочка не будет появляться в кадре, но к вам будут обращаться подруги и посылать нежные взоры кавалер. Соответственно, представление о своей внешности вы получаете, находясь перед зеркалом. В общем, все как в жизни. Вдобавок, еще можно разговаривать по телефону, читать посланные друзьями по e-mail сообщения, делать уроки дома, пролистывать собственный интимный дневник и т. д. Если действие не продолжается автоматически, можно путешествовать по городу. Правда, видимо в расчете на неразумных женщин, все предельно упрощено, и те места, ко-

Madison High School

Машина: 486DX250 или выше, Система: Windows, Windows'95, Память: 8Мб, Звук: Sound Card, Видео: Local bus Graph card with VESA drive, И еще: 2X CD-ROM



торые не ведут к развитию сюжета просто закрыты для входа. Но по магазинам можно отправиться всегда, только не забывайте следить за состоянием карманных денег. Кстати, запасы наличных пополняются на работе. И работа, и уроки в школе построены в виде простеньких игр а-ля Тетрис или чего-то в этом роде. В меню есть даже опция Mini-games. Хотите отвлечься - играйте в них, не выходя из MacKenzie.

Теперь о развитии сердечных дел.... Создается ощущение, что кроме них, вас и ваших подружек ничего не интересует, хотя может это и правда? Все мальчики, предложенные в игре, исключительно воспитаны, аккуратно причесаны и т. д. Ухаживать они будут за вами по этикету сентиментальных романов. Вы познакомитесь в музыкальном магазине или на бейсбольном матче, ваша симпатия перерастет во взаимное влечение на вечеринке, он пригласит вас в ресторан или посмотреть свою лошадь в конюшне (о нет, там ничего не будет) и т. д. На ужин в ресторан молодой человек придет в накрахмаленной рубашке и бабочке. Вы можете, не задумываясь, выбирать самые нежные и открытые из предложенных вариантов ответов: избранник вовсе не потеряет к вам интерес и не воспользуется вашей слабостью. Он будет деликатен и отвечать вам с такой же степенью симпатии, какую проявляете вы. Секса не будет, и не надейтесь! Самое большее - вас нежно поцелуют в полумраке конюшни, почему-то и не думая подталкивать к лежащей рядом охапке сена. А жаль, мальчики довольно симпатичные, и такие разные - блондин-ковбой, кудрявый брюнет, китаец (высокий!), изящный и хрупкий шатен.

Хэппи-энд предложенных историй приблизительно одинаков. В компании подружек вы покупаете себе роскошное платье на выпускной бал, и вот вы уже, наряженная, стоите у окна. К дому подъезжает эффектная машина - это приехал, чтобы вести вас на бал, избранник сердца. Он преподносит букет цветов, говорит, как вы прекрасны, вам улыбаются счастливые родители, звучит сладкая музыка. И все венчается страницей альбома с вашей фотографией вдвоем и надписью "Night to remember", и под ней - пересказ истории вашей любви.

В общем, есть летные симуляторы, есть гоночные, вот вам и симулятор счастливой девчоночьей судьбы. Особым успехом эта игра могла бы пользоваться у девушек до 14 лет (если бы их интересовали компьютерные игры). Кроме того, у нас, иноязычных геймеров, возникает еще один вполне определенный интерес. Герои игры говорят на американском сленге, живое видео позволяет проверить свою способность понимать и ориентироваться в мире американского подростка. А это достаточно увлекательно для всех.

Сценарист игры тщательно поработал над разнообразием персонажей: у вас будут забавные подружки и очень комичные учителя (представьте себе учительницу английского, похожую на Фрекен Бокк из Карлсона, которая щебечет: "Шекспир - это душка!"). Короче говоря, эта игра для девочек заслуживает внимания прежде всего как тщательно проработанный проект. И уж совершенно точно, что если все-таки у девчонки возникнет желание поиграть в компьютерные игры, она несомненно остановится на MacKenzie & Co: Madison High School. PRO

Наталия Моисеенкова

Выражаем благодарность фирме "Бука" за предоставленную программу.

Syndicate Wars

Издатель: Bullfrog

Скоро появится долгожданное продолжение со времен Populous 2.

В 231 году Нового летоисчисления, всего через десять лет после того, как Синдикат Еврокорп (Eurocorp Syndicate) стал самой могущественной организацией на Земле, некие таинственные силы запустили в мировую компьютерную сеть Worldnet, зловредный вирус. Загадочный вирус, прозванный Harbinger, оказался совершенно неуловимым и способным к самостоятельным мутациям. Мировые финансовые рынки и системы безопасности оказались беззащитными. К тому времени, как Еврокорп спохватился, уже был нанесен чудовищный ущерб. Мировые информационные системы постиг полный крах, а затем наступил общемировой коллапс.

На целых пятьдесят лет человечество погрузилось в пучину мрака и кошмара. Этот период впоследствии стал именоваться Первой смутной эпохой. По некоторым оценкам, за это время погибло около 350 миллионов человек.

Так начинается история Синдикатных войн, в ходе которых различные силы пытаются установить контроль над Еврокорпом - всемирной корпорацией, сыгравшей важнейшую роль во время Первой смутной эпохи.

Итак, гигантские мега-корпорации, некогда фактически контролировавшие мировую экономику, вновь поднимаются на бой ради господства над нашей планетой.

Еврокорп снова возглавляет гонку за мировым лидерством. Одно из подразделений Еврокорпа - Global Initiative Arm (GIA) в течение почти что ста лет контролировало деятельность около 80% населения Земли, определяя приоритетные сферы развития производства и культуры. Время от времени они даже организовывали локальные войны, дабы обывателям было что обсуждать за завтраком. Все это достигалось при помощи устройств CHIP и Persuaderton, позволявших управлять человеческой психикой.

Таким образом, GIA отвечало за глобальную безопасность всего Еврокорпа. И все же, несмотря на отличную выучку персонала, начали развиваться некоторые процессы, подтачивавшие могущество этой империи.

Прежде всего, технологии CHIP и Persuaderton оказались не столь надежными, как это считалось. Количество сбоев при применении этих препаратов начало расти, и в некоторых городах постепенно образовались целые общины людей, чья психика уже не была подвластна тотальному контролю. Дело дошло до того, что в ряде районов Еврокорп потерял контроль над более, чем половиной населения.

Другой причиной беспокойства стал неуклонный рост влияния подпольной религиозной организации, в просторечии известной как Церковь ! (Church of !). Церковь приобретала себе последователей там, где ослабевало влияние Еврокорпа, проповедуя путь к спасению через

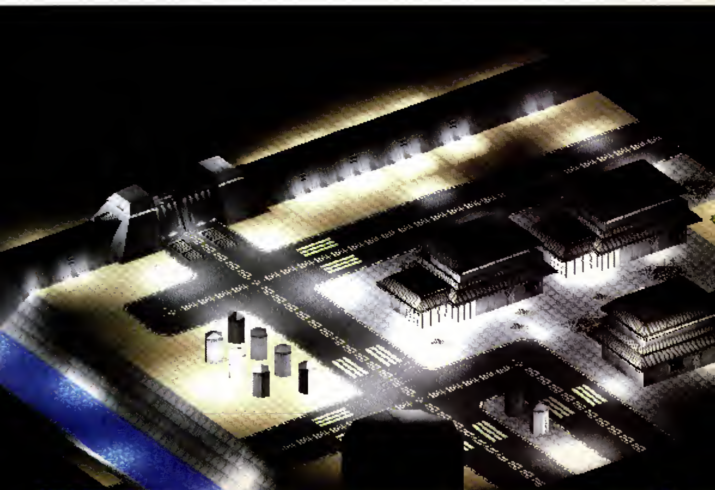
развитие технологий. Агентам Еврокорпа так и не удалось проникнуть в ряды Церкви и расколоть ее изнутри. Таким образом, хотя Церковь пока что не призывала к всеобщему восстанию, она заняла откровенно враждебную позицию по отношению к Еврокорпу, а также взяла на себя ответственность за ряд мелких восстаний и террористических актов.

Все это создало весьма серьезную угрозу могуществу Еврокорпа. Некоторые артели всерьез начали подумывать о возрождении конкуренции, а ряд подразделений даже попытались отколоться от Синдиката. Еврокорп буквально раздирают на части, а его некогда неоспоримое технологическое могущество подтачивают какие-то таинственные силы.

Возникает опасный вакуум власти, грозящий ввергнуть мир в хаос. С другой стороны, для способных и энергичных руководителей открываются весьма многообещающие перспективы. Итак, вы готовы присоединиться к гонке?

Версия игры Syndicate Wars для ПК и Sony Playstation по предварительным обещаниям выйдет 18 марта 1996 года, а версия для Sega Saturn появится в июне. Ждать реализации своих честолюбивых планов по господству над виртуальной реальностью осталось немного. PRO

Антон Полевой



Theme Hospital

Издатель: Bullfrog

Theme Park - была одной из наиболее популярных стратегических игр пару лет тому назад - за два года было продано почти миллион копий. В игре Theme Park нужно было заниматься повседневным руководством работой парка развлечений - забавные и яркие графические образы сочетались с детализированной имитацией экономической деятельности. Вскоре аналогичный принцип будет воплощен фирмой Bullfrog в новой игре под названием Theme Hospital, в которой вам предстоит возглавить собственную частную клинику.

Как и в реальной жизни, вам предстоит наладить работу всех больничных служб, эффективно используя ресурсы ради самой благородной цели - излечения больных (и заодно наслаждаясь сознанием собственной значительности). Конечно, могут возникнуть самые непредвиденные неприятности. Только представьте себе: психиатрическое отделение битком набито пациентами, каждый из которых воображает себя Элвисом Пресли, а в другом отделении собралась толпа больных, страдающих неким загадочным неизлечимым заболеванием, при котором все тело покрывается густой шерстью - впору самому ложиться на больничную койку.

И это лишь надводная часть айсберга. Вам придется создавать свою клинику буквально с нуля в любой из трех (а, может, четырех) временных зон - можно даже выбрать дремучее средневековье. Кроме шуток, вообразите себя в такой обстановке: кругом страшная нищета, эпидемии чумы следуют одна за другой, а вместо лекарств - одни лишь пиявки. И, тем не менее, больных нужно лечить, и вот уже вы ломаете голову над тем, как найти все необходимое для этого. Ну и что с того, что интерьер вашей больницы напоминает комнату ужасов в игре Theme Park? Люди средневековья были весьма непритязательны... В конце концов, глядишь, вам и повезет - станете преуспевающим лекарем (если только не успеете раньше помереть от чумы).

В случае успеха, вас ожидает новое поле деятельности в той же исторической эпохе, и только пройдя все круги этого ада, вы получите шанс перенестись в более близкие к нам времена. Итак, перед нами госпиталь викторианской эпохи: немножко больше комфорта, чем в средние века, но основным методом лечения по-прежнему считается кровопускание... Впрочем, поспешим успокоить слабонервных: хотя создатели программы испытывали сильное искушение показать крупным планом мозги, плавающие в луже крови, они все же удержались и свели кровавые сцены к минимуму.

Наконец, последний сценарий - ультрасовременный госпиталь. К вашим услугам - любые достижения науки и техники - машины для мгновенной ЭКГ и сканеры, самые эффективные лекарства и даже пейджинговая связь для медицинского персонала. Изображения людей гораздо крупнее, а графика гораздо более качественная, чем в Theme Park.

Правда, глядя на картинки, вы не увидите самое интересное: как персонажи взаимодействуют друг с другом и с предметами. Например, если врачу требуется история болезни, он идет в свой кабинет, выдвигает нужный ящик, достает папку, задвигает ящик на место, затем садится за стол с компьютером и кладет папку перед собой. То есть, все действия и движения происходят именно так, как это бывает в настоящей жизни - необычайно реалистично!





Играть можно также вдвоем, втроем и вчетвером по сети, то есть, соревноваться с другими игроками, каждый из которых будет строить свою больницу. Здесь прямо-таки все как на войне - можно переманивать у конкурентов медперсонал и пациентов, создавать новые лекарства и лечебные технологии. Словом, напряженнейшая работа и борьба за выживание в условиях острейшей конкуренции.

Антон Полевой

Вопросы и ответы по Total Control.





У вас могут возникнуть вопросы по следующим проблемам:
1. Случается, что игра внезапно выходит в DOS и выдает сообщение "Runtime Error"
2. Мои пушки не ремонтируются!
3. Я устанавливаю на пушку самонаводящиеся ракеты, а они не наводятся на цель!
4. Я разрабатываю новое ПО для зенитных пушек, но не ощущаю увеличение скорострельности!
5. Программа иногда внезапно зависает!
6. Я разведал все квадраты и уничтожил все вражеские базы, разве я не выиграл?
7. На моей звуковой карте я слышу треск в колонках.
8. У меня иногда появляется самолет, который летает слишком быстро.
9. Когда я поднимаю самолеты в воздух и выбираю для них цель, они внезапно садятся на базу.
Чтобы избавиться от перечисленных проблем, вам необходимо установить последнюю версию Update. Update представляет собой новый файл control.exe, который нужно записать поверх старого файла в директорию, где у вас установлена игра. Он занимает около 660 КБайт. Существуют уже 4 версии Update. Установите себе последнюю версию, и вам станет играть гораздо приятнее!

Где же взять Update ?

1) Скачать с F-Bit BBS (095) 536-4260, Раздел "Игры", искать Control*.zip
2) Скачать у нас через Информационную Систему Прямого Доступа РЕМАРТ-ДОКА.
Тел: (095) 536-3870, 536-3498, 536-3894, 536-3594, 536-3914. Все модемы 14400 (N,8,1).
User ID: total, Password: control (обязательно на нижнем регистре).
3) Вы можете приехать в офис фирмы ДОКА в Зеленограде и переписать его себе. (адрес и телефон указаны на упаковке игры и в руководстве пользователя)
4) Вы можете переписать его себе в некоторых магазинах.

А теперь вопросы по самой игре.

1. Как правильно установить уровень сложности ?
Игра предлагает богатый выбор уровней сложности. Вы можете регулировать уровень сложности двумя способами: выбирать преимущества себе и выбирать преимущества противникам.
1.1. Я хочу установить самый легкий уровень.
Установите всем врагам "ПЭВМ-Прапор", задайте им преимущество "Тренировка", а себе задайте преимущество "Неизвестно".
1.2. Я хочу установить средний уровень
Установите врагов "ПЭВМ-Лейтенант" или "ПЭВМ-Майор". Задайте им преимущество "Случайно" или другое (кроме "Неизвестно"), а себе - "Случайно" или по вашему выбору.
1.3. Я хочу установить сложный уровень
Установите врагов "ПЭВМ-Полковник" или "ПЭВМ-Генерал". Задайте им преимущество "Случайно" или другое (кроме "Неизвестно"), а себе - "Случайно" или по вашему выбору.
1.4. Я хочу установить очень сложный уровень
Установите всех врагов "ПЭВМ-Генерал". Задайте им преимущество "Неизвестно", а себе "Случайно".
1.5 На что влияет тип планеты ?
Тип планеты влияет на количество ресурсов и на скорость их регенерации. Если вы выберете бедную планету, то вы не сможете получать большой доход от базы, даже если построите много шахт. Богатая планета позволяет получать большие доходы от каждой базы, и вы сможете обойтись меньшим количеством баз.
1.6. Какой размер карты выбирать ?
Если вы хотите побыстрее выиграть, выберите самый маленький размер и самую маленькую высоту ландшафта. Если же вам хочется играть подольше, увеличьте размер карты и высоту.

2. С чего начать игру?

Ускорьте время на 1 час. У вас в фонде помощи появятся деньги. На них рекомендуется построить следующие здания:
1) 5-10 шахт. Прежде чем строить шахты, переключитесь в карту и посмотрите информацию о местности (наличие ресурсов). Выгоднее всего строить фиолетовые шахты, менее выгодно красные, еще менее выгодно зеленые. Синие шахты рекомендуется строить только на бедных планетах.
2) 2-3 радара.
3) 5-10 зенитных пушек.
4) 1-2 ангара.
5) вычислительный центр.
6) авиазавод.
7) несколько пушек.
Переключитесь в панель управления базой. Включите режимы "авто-атака" и "авто-оборона". В режиме "авто-оборона" компьютер автоматически будет посылать ваши самолеты (если они у вас есть) для перехвата опасных вражеских авиасоединений, что сильно сэкономит вам время. В режиме "авто-атака" компьютер автоматически будет посылать разведчиков (у вас их вначале 2) на разведку территории. Как только вы построите хотя бы один самолет, предназначенный для атаки врага (транспорт, штурмовик или бомбардировщик), этот режим нужно будет выключить, иначе компьютер может начать атаку врага и сделать это не так, как бы вам хотелось.

3. Что следует модернизировать и какое ПО следует разрабатывать в первую очередь?

В первую очередь рекомендуется модернизировать вычислительный центр и разрабатывать ПО для штаба и самого ВЦ. Этим самым вы увеличите скорость модернизации и скорость разработки ПО. Модернизация ВЦ также увеличивает рабочее пространство. Как только появляется свободное место, сразу покупайте новых программистов, что также увеличит скорость разработки ПО.
Во вторую очередь модернизируйте и разрабатывайте ПО





для шахт - это увеличит ваши доходы. В третьих, следует модернизировать авиазавод, чтобы получить возможность производить перехватчики, истребители и тяжелые истребители (т. е. организовать надежную оборону). Чтобы вы смогли перехватить врага, его нужно сначала обнаружить, а для этого - модернизировать радар. Дальше - смотрите сами, в зависимости от того, какими средствами вы хотите добиться победы.

4. Когда и как следует строить новую базу?

Строить новую базу следует, когда ваши потребности начинают превышать доходы, и при этом нельзя добиться увеличения доходов строительством новых шахт или модернизацией уже имеющихся (когда максимальная скорость добычи умножить на количество шахт превышает скорость регенерации ресурсов в данном квадрате). Если вы собрались основать новую базу, вам необходимо проделать следующие операции:

1) выбрать место для строительства - разведать ресурсы в нескольких квадратах, выбрать наиболее богатую ресурсами местность.

ВНИМАНИЕ ! Чтобы иметь возможность строить шахты на новой базе, необходимо разведать не только ресурсы (о чем говорит сообщение "ресурсы разведаны"), но и скорость регенерации. Для этого необходимо патрулировать дополнительное время над местностью - до тех пор, пока на правой панели в режиме "информация о местности" не появится информация о скорости регенерации.

2) Построить несколько самолетов-основателей базы (чем больше, тем лучше). Рекомендуемое количество - от 4 до 10.

3) Построить 4-6 истребителей или перехватчиков (они будут охранять новую базу).

4) Отправить в выбранный квадрат основателей и истребителей базы и основать базу.

5) В диалоге основания базы построить в первую очередь ангар, 1-2 радара, а оставшимися основателями - шахты (если у вас достаточный уровень АО у самолетов-основателей), авиазавод, зенитные пушки.

6) Посадить истребители в ангар на новой базе. Перейти в панель управления на новой базе и включить режим "авто-оборона".

5. Какие типы оружия лучше всего использовать ?

Сначала об оружии для роботов и пушек. Лучше всего использовать ракеты - особенно для пушек, т. к. у пушек нескончаемый боезапас любого оружия. На роботов лучше ставить первым оружим - ракеты, вторым - лазер или пулемет. Среди ракет стоит отдавать предпочтение ракетам с несколькими боеголовками (у них большой радиус поражения) и наводящимся ракетам (они всегда точно попадают в цель).

Для самолетов лучше выбирать наводящиеся ракеты. Их немного помещается на самолет, но зато они попадают в цель практически на 100%. Неуправляемые ракетные снаряды хороши тем, что у них большой боезапас, но их огромный недостаток - можно случайно попасть в свой самолет. Среди бомб также следует отдавать предпочтение наводящимся бомбам и бомбам с несколькими боеголовками.

6. Как атаковать врага ?

Допустим, что вы собрали огромные силы и выбрали одну из вражеских баз объектом атаки. Поднимайте в воздух вашу ударную эскадрилью, обязательно обеспечив ей эскорт (желательно из тяжелых истребителей). Как только вы засечете вражескую эскадрилью, посланную перехватить вас, сделайте следующее: отделите ваш эскорт и отправьте его перехватить вражеских перехватчиков. Если вы сможете уничтожить всю вражескую эскадрилью перехвата, то путь к базе будет открыт - враг не скоро построит новые истребители. В обратном случае, если ваш эскорт уничтожен, разделите ударную эскадрилью на несколько частей - тогда враг не сможет перехватить все ваши самолеты, и, по крайней мере, часть из них прорвется к базе. Перед базой лучше объединить все силы, чтобы все самолеты атаковали врага одновременно.

Можно обманывать врага, посылая среди транспортов с роботами пустые. Враг не будет знать, какие транспорты с роботами, а какие - без, и у транспортов с роботами будет больше вероятность прорваться к базе.

7. Мои программисты не работают! Почему?

Программисты могут не работать только по одной причине: им не платят зарплату. Программисты получают деньги из фонда помощи. Зайдите в панель управления базой на каждой из своих баз, и увеличьте цифру "отчислять". Рекомендуемое значение - от 60 до 100%. Если же у всех баз этот параметр равен 100%, и все равно нет денег, то надо уволить часть программистов и подумать о строительстве новой базы (для увеличения доходов).

8. Я устанавливаю параметры на панели управления базой, а компьютер не запоминает их!

Для того, чтобы запомнить параметры, нужно выйти из панели управления, нажав кнопку с красным крестиком.

9. А есть ли в игре "волшебные" коды?

Да. Вот они:

ALWAYS - модернизировать все до 20 уровня.

WILDHONEY - разработать ПО до 20 уровня.

HEADSTONES - построить на всех базах немного ангаров с самолетами, немного техцентров с роботами и еще кое-какие здания.

ILLUSIONS - получить кредитов на 1 миллиард . PRO

Петр Высотин

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

PHILIPS INTERACTIVE MEDIA FRANCE
PATHE INTERACTIVE

Издатель: Philips Interactive / Infogrames

Машина: Macintosh или PowerMacintosh;
HD: не менее 3.1 Мб свободной памяти

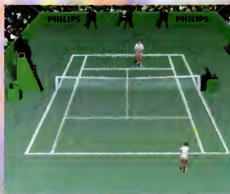
Несмотря на полную абсурдность существования спортивных компьютерных симуляторов (я, конечно, не говорю о всяких там "Формулах" и им подобных), они, тем не менее, существуют и, мало того, совершенствуются и пользуются популярностью у немалого числа компьютерных игроков. Почему? Если бы вы задали мне этот вопрос лет пять назад, я бы не смог на него ответить, потому что играть на 16-ти цветном мониторе во что-то, графикой больше напоминающее детские каракули, могли только люди, обладающие недюжинным воображением. Но теперь, когда производительность процессоров увеличилась на несколько порядков, и количество цветов в играх возросло до 256-ти, я вам отвечу, по крайней мере, попытаюсь. Итак, ответьте мне на вопрос: часто ли вы гоняете в футбол летом? А в гольф или теннис хоть раз играли? А хочется? Наверняка, да. Ну, а если спортзал находится уж слишком далеко от вас, или вы уже отрастили такое брюшко, сидя за клавиатурой своего компьютера, что вас не пустят ни на одно спортивное сооружение, или... да мало ли может быть причин, чтобы дать лени одержать еще одну победу? Вот именно для таких людей и создаются спортивные симуляторы. Хотя одно слово "спортивные" вызывает приступ нервного смеха. Как это спортивные, когда все, что вам надо сделать, это кликнуть дважды на пиктограммке и дальше передать управление спинному мозгу и мышцам пальцев. Возможно, точнее было бы называть подобные игры аркадными по мотивам, например, хоккея или американского футбола. Но как бы мы это не называли - факт остается фактом - люди играют в эти игры и называют их спортивными симуляторами.

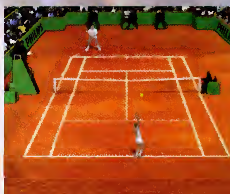
Ну что ж, перейдем к делу. Сегодня на повестке дня у нас очередной спортивный симулятор для компьютеров Макинтош. И симулировать мы будем теннис, причем не обычный, а открытый и интернациональный. Скажу сразу, что я не любитель подобного типа игр - они меня утомляют. Именно по этой причине я могу совершенно беспристрастно оценить достоинства и недостатки этой игры. Итак, начнем с изложения сути. Излагать будем недолго, потому что вся суть сводится к тому, что, нажимая на девять клавиш, вы носитесь по теннисному корту и соблюдаете правила, принятые в большом теннисе, то бишь отбиваете мячик и считаете очки. На выбор у вас есть несколько вариантов игры. Первые два из них - тренировочные. Вы можете тренироваться в выполнении подачи или отбивать атаки подающей машины. Третий и четвертый варианты - это, собственно, игра. Вы можете выбрать обычную дружескую встречу или игру в большом теннисном турнире. Друг от друга они мало чем отличаются. Единственное отличие заключается в том, что в турнире вам чертится турнирная сетка и вы наблюдаете на ней свое восхождение к первому месту, или бесславный проигрыш - это уж как получится. Ну что ж, время обсудить достоинства и недостатки игрушки.

Итак, достоинства. Первое, что сразу бросается в глаза - это отлично проработанная графика. Создается неплохое ощущение вашего присутствия на корте. Далее, звук: все спецэффекты - это реальные оцифрованные звуки, издаваемые теннисистами при игре и зрителями, хотя качество оцифровки не очень хорошее (но это уже пишем в графу недостатков). Идем дальше: у вас есть выбор уровня сложности управления вашим игроком. Можно выбрать режим полуавтомата, где вам надо только перемещать по полю, а отбивать мяч будет за вас компьютер. Через два промежуточных уровня сложности мы приходим к возможности полного управления вашим игроком, включая выбор направления удара и тому подобные вещи (хотя их не так уж и много). При дружеской встрече у вас есть возможность выбрать одного их четырех компьютерных противников и один из трех типов кортов (травяной, земляной и бетонный).

Недостатки: к сожалению, они есть, поэтому напишем и о них. Итак, при игре на медленном компьютере вам наверняка придется загрузиться без расширений и отключить виртуальную память, иначе анимация в игре не будет плавной. В тонкостях управления игроком довольно сложно разобраться без документации. Например, я ни разу не смог сделать ни одного эйса, хотя несколько раз имел возможность применить этот прием. Также одной маленькой, но очень досадной недоработкой является тот факт, что вы не можете изменить имя своего игрока - вы постоянно играете Victor Player'ом, и поделать с этим ничего нельзя. Это было сделано потому, что в игре используются голосовые сообщения типа "You win", несмотря на то, что в Системе есть такая штука, как Speech Manager.







В целом, игра очень даже неплохо проработана и производит приятное впечатление. Ведь даже я, как уже упоминалось не любитель подобных игр, с удовольствием поиграл в нее часок-два... Доставайте ее и оценивайте сами, ведь как заявил в свое время один очень умный и непричесанный человек, все относительно. PRO

Михаил Корниенко

Diamonds 3D

Машина: Компьютер Macintosh или PowerMacintosh
Монитор: 13-дюймовый, 256 цветов
Память: 6 Кб
Звук: SoundManager 3.0 или выше

Позвольте представить вам игрушку, которая качественно отличается от всего, что вы до сих пор видели. Это действительно нечто новое. Но так как новое - это в большинстве своем забытое и немного переработанное под требования времени старое, то можно сказать, что эта игрушка представляет собой трехмерный вариант Breakline. Итак, что же это такое и с чем его кушают?

Это - трехмерный колодец, уходящий на метры вниз плюс энергетическая рамка, плюс шарик, летающий иногда слишком быстро, да еще куча разноцветных кирпичей разной прочности. Манипулируя этими исходными материалами, добавив хорошую 16-ти битную стереомузыку и спецэффекты, программистам удалось создать очень даже неплохую игрушку, использующую, кстати, максимум мощности компьютера. В связи с этим не рекомендуется запускать игру на обычных Маках с процессором ниже 68040. Ну а лучше всего, конечно, играть на Power Macintosh.

Итак, принцип игры заключается в том, чтобы, управляя рамкой, не дать мячику вылететь из колодца и выбить всю "стенку" из кирпичей на дне колодца. Управление рамкой элементарное: с помощью мыши и кнопки на ней. С помощью кнопки в начале игры вы запускаете шарик, и потом в процессе игры вы можете "прилипать" шарик к рамке для того, чтобы, во-первых, придать ему опять нормальную скорость, если он сильно разогнался, а, во-вторых, для того, чтобы перенести его в другое место, когда, например, у вас остался всего один невыбитый кирпич и вы не хотите гонять мячик по всему колодцу, прежде чем случайно попадете в цель. Кстати, с рамкой связано такое понятие, как количество оставшейся у нее энергии. Эта энергия расходуется как раз при прилипании мяча и его удержании и накапливается при каждом ударе мяча о рамку. Смысл игры аналогичен Breakline - в каждом уровне нам предоставляется "стенка" из кирпичей на дне колодца. Кирпичи имеют разные прочность и свойства: одни разбиваются с первого попадания по ним мячом, в другие надо попасть несколько раз, а некоторые разбиваются, только если мы окрасим наш шарик в тот же цвет, что и кирпич, который нам надо разбить. Ваша задача заключается в том, чтобы выбить всю стенку, желательно без потери жизней. В общем, сложностей предостаточно. Хоть я и считаю себя профессионалом по прохождению разнообразных аркадных игрушек, но Diamonds мне совершенно не далась: я не прошел дальше пятого уровня. Но, тем не менее, я могу совершенно точно сказать, что по прохождению каждых пяти уровней вы фиксируетесь на этой позиции, и при потере всех жизней можете продолжить игру уже с уровней, номер которых кратен пяти.

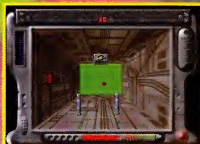
В общем, игрушка довольно-таки приятная. Ну, а если у вас достаточно памяти, чтобы позволить играть стереомузыке и использовать стереоспецэффекты, да еще если вы для пущего эффекта наденете наушники, то вы получите большое удовольствие от этой, в принципе, незамысловатой игры. PRO

Михаил Корниенко





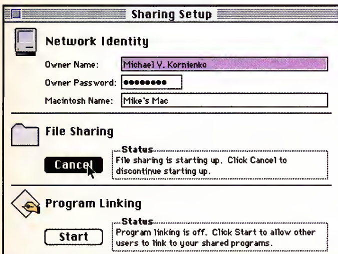


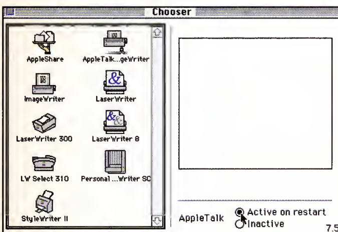




Marathon по модему

Какое компьютерное развлечение может больше способствовать выделению адреналина в кровь, чем игра в горячий action с реальным противником. Не будем затрагивать сетевые игры - это отдельный мир, вращающийся вокруг своей оси со скоростью не менее 57600 bps. Окунемся в относительно медленный "модемный" мир. Сразу скажу, что если вы владелец модема со скоростью передачи данных менее 9600 bps, то переверните страницу. Если выше, наверняка вы уже успели поиграть по модему и в F/A18 Hornet, и в





Warcraft, и во многие другие модемно-сетевые игры. Или еще нет? Может, вы не знаете, как поиграть по модему в игры, в которых нету возможности прямой модемной игры? А есть ли там опция игры по протоколу AppleTalk? Есть? Ну, тогда можете радоваться, потому что в любую игру, поддерживающую протокол AppleTalk, можно играть по модему! Наверняка многие, особенно те, кто совершенно не увлекается всякими сетевыми штучками и примочками, не знает про такую программку, как Apple Remote Access. Ну, так вот, как раз эта программка и занимается осуществлением связи двух компьютеров по протоколу AppleTalk. Доступно: вы инсталлируете эту программу и можете играть вдвоем во все игры, допускающие использование AppleTalk. Конечно, эта программка не создавалась специально на радость компьютерным игрокам, поэтому при игре во многие игры вы можете ощутить недостаток скорости своего модема даже при скорости 19200 bps, не говоря уж о пока что стандартной в нашей стране скорости 14400. Это может происходить по двум причинам : игра может требовать передачи слишком большого количества данных для синхронизации во время игры, но есть еще одна проблема. Эта проблема заключается в реализации самого протокола AppleTalk: он тормозной от природы. Для того, чтобы отключить в протоколе лишние тормоза, есть программа-друг-геймера-номер-два - Netlink Remote. Для того, чтобы играть в игры по протоколу AppleTalk, я рекомендую вам заиметь обе. Кстати, достать их можно, позвонив на INT BBS (915-7259, круглосуточно, FirstClass) и послав маленькое письмецо на имя Michael Kornienko.

Ну так вот, если вы уже получили обе этих программы (или хотя бы первую из них - Apple Remote Access), то можете приступать к дальнейшему изучению данной статейки. Далее я объясню, как установить нужный софт на ваш компьютер. Итак, установка Apple Remote Access не должна вызвать проблем. После установки перезагружаем компьютер. Далее - по шагам:

1. В Chooser включаем AppleTalk;

1.1. Если у вас есть Netlink Remote, положите его расширение в папку Extensions;

2. Перезагружаем компьютер;

3. В пульте Network устанавливаем Remote Only (или NetLink, если у вас установлен Netlink Remote);

4. В панели Sharing Setup выключаем FileSharing;

5. На всякий случай перезагружаемся.

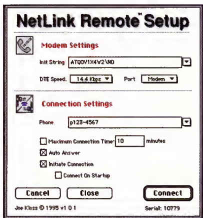
Я полагаю, что соединение по модему с использованием Apple Remote Access или NetLink Remote не вызовет у вас проблем. Единственное, что я посоветую при использовании NetLink, - использовать протокол соединения без коррекции ошибок (в NetLink Remote есть свой собственный механизм коррекции ошибок).

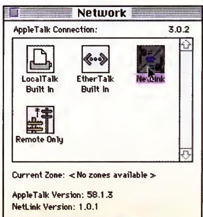
Собственно, к чему я это рассказывал? А к тому, что используя вышеописанный механизм, вы можете играть по модему в такие широко распространенные игры, как F/A 18 Hornet, Marathon 1 и 2, а также многие другие. Причем без малейшего торможения (правда это относится только к скоростям 14400 bps и выше, и только при использовании NetLink Remote)!

А теперь об основной проблеме, с которой вы можете столкнуться. Она заключается в том, что копии игровых программ у вас и вашего приятеля (подруги) должны быть зарегистрированы под разными серийными номерами. Эту проблему решайте сами - я не могу вам помочь, потому что и я сам, и все сотрудники нашего журнала пока еще дорожат своей драгоценной свободой.

Вот, собственно, и все. Ну, а если возникнут какие-либо проблемы, пишите мне по уже указанному выше адресу. Желаю всем успеха в освоении новых сетевых пространств! PRO

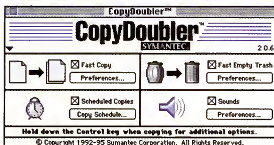
Михаил Корниенко





Утилиты для Мака

Приветствую всех любителей делать из своего Мака еще большего друга, одновременно понижая или повышая его производительность, но неизменно повышая удобство работы с ним. Этой статьей я начинаю ежемесячную рубрику, в которой буду обозревать все новые утилиты для Мака, появляющиеся на свет в промежутках между выходом номеров нашего любимого журнала. Но реально к делу я приступлю в следующем номере, а пока что позвольте просветить вас немного о тех утилитах, которые существуют уже относительно давно, но завоевали себе место в оперативной памяти моего Мака тем, что совершенно необходимы. В этой статье, как и в последующих статьях этой рубрики, я буду указывать, является ли рассматриваемая утилита коммерческой или шароварной, работает ли она в native кодах на PowerMacintosh или она написана в кодах процессоров серии Motorola 680x0 (что, тем не менее, не мешает запускать их на PowerMac'ax). Итак, начнем.



QuickKeys (68K only), последняя версия 3.01, commercial

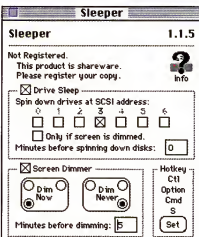
Это, наверное, одна из немногих программ, которые я не сниму, даже если меня будут резать на части. Это очень удобная утилитка, работающая в фоновом режиме и практически не тормозящая систему. Единственная проблема с ней заключается в том, что она требует под себя примерно 350 Кб системной памяти, но могу сказать вам, что потеря свободной памяти с лихвой окупается удобствами, предоставляемыми программой. Я не буду много говорить о том, какие глобальные операции можно производить при помощи QuickKeys. Ограничусь только далеко не полным перечислением ее возможностей. Итак, программа позволяет "навесить" на любую клавиатурную комбинацию практически любое действие, которое вам требуется, включая открытие и запуск файлов, выполнение скриптов, открытие папок, выбор элементов меню, запуск программ, написанных на специальном макро-языке, встроенном в QuickKeys и многое другое. Но это еще не все. Вы можете запрограммировать выполнение определенных действий на определенное время суток (например, чтобы в 7 утра у вас проигрывалась музыка, что может служить в качестве будильника) или через некоторое время после запуска вашего компьютера. Всех применений этой полезной утилиты, конечно, не перечислить, но, я думаю, вы уже получили некоторое представление о ее возможностях. А поэтому перейдем к следующему пункту.

CopyDoubler (68K only), последняя версия 2.0.6, commercial:

Это очень удобный пульт (control panel), который позволяет производить копирование файлов, чистку мусорной корзины быстрее, чем это делает Finder, да притом еще и в фоне. Вы можете сказать мне, что существует еще куча программ, подобных этой, но я утверждаю, что в CopyDoubler'е практически отсутствуют ошибки. А это очень важно, ведь любая ошибка при копировании или удалении мусора - и ваш винчестер может грохнуться.

Sleeper (68K only), последняя версия 2.0, shareware

Этот пульт советую поставить всем, у кого компьютер работает по 24 часа в сутки. Что она делает? Это программа, объединяющая в себе screensaver и HD shutdown utility. Screensaver гасит экран, если вы не работаете за компьютером в течение некоторого времени. Но это, я думаю, всем известно. Ну, а HD shutdown utility производит выключение вашего винчестера через некоторое время его простоя. Это очень полезное действие, потому что позволяет продлить жизнь вашему жесткому диску, ведь наверняка немногие знают, что винчестер начинает вращаться сразу после включения компьютера и до его отключения. А если компьютер работает у вас круглые сутки, то и вращение винчестера продолжается столько же, что, конечно, не способствует повышению срока его службы. Итак, Sleeper просто останавливает винчестер, после того, как к нему не обращались некоторое время. Ну а если вам опять надо работать с винчестером, процесс его раскрутки займет не более трех секунд.



Snapz (68K only), shareware

Это замена стандартной процедуре фотографирования экрана. Причем фотографировать можно из любой программы. Очень удобная программка, если вы часто фотографируете экран.

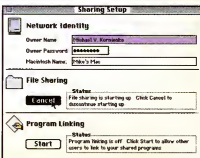


Speed Emulator (PPC only), последняя версия 1.1, commercial:

Это расширение - часть комплекта Speed Doubler. При использовании его скорость эмуляции программ, запускаемых на PowerMac'ax, но написанных в кодах процессоров 680x0, возрастает в полтора-два раза. Никаких ошибок за этим расширением не замечено. Единственной причиной, которая может ослабить ваше желание установить эту утилиту на своем компьютере, может быть только то, что она требует 1 Мб системной памяти. Но что не сделаешь для повышения производительности компьютера?

Это, конечно, не все утилиты, которые я использую на своем компьютере, но они являются своего рода "звездами" среди всех остальных. А вообще каждый выбирает свой собственный набор необходимых утилит. Для того, чтобы держать свой нос по ветру и ориентироваться в мире утилит для Мака, читайте в следующем номере обзор лучших утилит января-февраля.

Михаил Корниенко





Audio в Internet.



Журнал "Pro Игры" не раз писал о различных событиях и технологиях сети Internet. Теперь пришло время и для звука. Пришло не в Internet, а на страницах этого журнала, который тщательно следит за передовыми технологиями, но пишет о них тогда, когда они получают достаточное развитие и распространение для массового коммерческого использования. Так что если вы думаете принять участие в героическом освоении новых электронных пространств - вы опоздали. Если же вы любите качественно развлекаться или подумываете об открытии собственного бизнеса в пока еще не очень людной области, стоит обратить внимании на открывающиеся новые возможности.

Итак речь пойдет о технологических, социальных и коммерческих аспектах паучьих песен.

Первое, что приходит в голову - это то, что для независимых музыкантов и underground-студий настали неплохие времена. Теперь практически любой из них за весьма незначительную плату может создать свой "дом" в Internet, открытый для 25 миллионов потенциальных поклонников со всех концов земного шара. Проблема цензуры и авторского права в Internet именно таковы, какими в идеале должны быть везде - каждый несет ответственность перед самим собой и всемирным сетевым сообществом. На воротах большинства сетевых провайдеров имеется предупреждение о том, что компания не следит и не несет ответственность за материалы, размещенные клиентами.

Альтернативные музыканты могут оставить информацию о себе, своих планах, новой музыке. Отдельные звуковые отрывки могут быть переписаны и прослушаны любым из многочисленных пользователей Internet. Некоторые исполнители уже сейчас размещают на серверах Internet свои новые альбомы целиком и делают их бесплатными для тех, кто решится скачать эти десятки и сотни мегабайт. Мне кажется, что в дальнейшем такой способ распространения музыки получит большое распространение и может привести к значительному снижению цен и взаимной выгоде музыкантов и слушателей. Если сейчас компакт-диск, выпущенный на известном лейбле, обходится потребителю в $15-30, причем музыканты получают $1-2, то распространять его по сети они смогут за $3.



Сейчас скорость передачи данных не позволяют использовать Internet в этих целях эффективно: достаточно сказать, что средняя скорость соединения рядового пользователя составляет 1-3 килобайта в секунду, а объем качественно записанного музыкального альбома может составлять сотни мегабайт.

Тем не менее, это реальный шанс для молодых музыкантов и студий получить преимущество перед большими лейблами, поскольку не требует больших начальных затрат, оставляет простор для новых решений, к которым они склонны в отличие от гораздо более неповоротливых монстров звукозаписи.

Конечно, нужно поддерживать свой электронный дом в соответствии последним изобретениям Internet: регулярно обновлять информацию, постараться сделать его чем-то больше, чем затерянное во Всемирной паутине рекламное объявление. Вводить интерактивное общение с посетителями, регулярно поддерживать интерес к сайту с помощью e-mail, рассылки сообщений на лейблы и информационные серверы Internet. Если не лень. А ведь можно поручить все одной из промоутерских организаций, которые уже возникают вокруг Internet, и просто писать музыку.

В Америке число подписчиков и посетителей подобных организаций лавинообразно растет. У нас первым стал систематично помещать информацию о музыкальных группах и альбомах Институт Коммерческой Инженерии (ICE http://www.fe.msk.ru). Правда об интересной музыке там речь не идет.

Другая интересная возможность в Internet - это организация своей собственной цифровой радиостанции. Мне кажется, это самое интересное из того, чем можно заняться сейчас в сети на уровне большем, чем начальные эксперименты. Учитывая ту популярность, которую может завоевать радиостанция (например, 106,8 FM в Москве), любовь пользователей компьютеров к своим игрушкам, стремление к бесконечному серфингу капитанов Интернет, желание сделать видимыми или слышимыми получаемые файлы, можно изначально гарантировать успех этому предприятию.

На вопрос: "Не вытеснит ли видео, которое уже начинает появляться в Internet, аудио?", - Роб Гласер, основатель компании RealAudio, отвечает: "Вряд ли. В планы компании входит постоянное наращивание качества звука, улучшение его частотных ха-

рактеристик, возможность сделать радиопередачи более привлекательными с помощью графики и изобразительных материалов."

На рынке технологий, обеспечивающих передачу по Internet звука в реальном времени. в настоящее время конкурируют три компании: ProgressiveNetworks с технологией RealAudio, возглавляемая бывшим исполнительным директором Microsoft, Vocaltec с Internet Wave, больше известном как IWave, и Xing Technology с программой StreamWorks, базирующаяся на том же самом алгоритме, что и другой известный продукт этой компании - Xing CD.

RealAudio - производит впечатление наиболее тщательно продуманного продукта. Сейчас с сервера компании http://www.realaudio.com/ свободно распространяется встраиваемый в Netscape Navigator плейер для Windows 3.11 и выше, позволяющий прослушивать радиостанции, вещающие на скорости 14400bps и обеспечивающий качество бабушкиного радиоприемника. Также имеется бета-версия плейера для Windows'95 и NT, в которой можно выбирать между 14400bps и 28800bps. На скорости 28800 вы получаете качество, сравнимое с кассетным магнитофоном. Можно также получить бесплатные конверторы из файлов обычных звуковых форматов или из живого аудио-потока. Цена сервера RealAudio (я имею в виду програмное обеспечение) изменяется в зависимости от количества каналов и составляет несколько тысяч долларов.

Имеется большое количество радиостанций, использующих эту технологию. Первыми были IRoc - http://www.irock.com и KPIG-FM - http://www.kpig.com. Затем последовали другие, включая ABC Radio Network - http://www.radionet.com, National Public Radio - http://www.npr.org, C-Span - http://www.c-span.org, и многие другие по всему миру. Большой список интересных радиостанций можно найти по адресу - http://town.hall.org/radio/index.html.

IWave от Vocaltec, создателя популярной программы IPhone, позволяющей вести телефонные разговоры по телефону, можно получить по адресу http://www.vocaltec.com. Там же, заполнив регистрационную форму, можно взять и сервер-конвертор.

StreamWorks (http://www.xingtech.com) вроде бы позволяет использовать различные скорости передачи данных - от 8.5kbps до 112kbps, возможно живое видео до 25 кадров в секунду в четверть экрана. Почему-то под Windows NT программа упорно не хотела работать, хотя в документации я не нашел никаких объяснений по этому поводу, потому, прежде чем пробовать 3.11 и Windows'95, советую подождать дополнительных разъяснений от Xing Technology.

Вообще-то, затраты на создание настоящей сетевой радиостанции сопоставимы с затратами на создание обычной. Если вы не хотите ограничивать число своих слушателей только друзьями, потребуется линия с мощной пропускной способностью, программное обеспечение и административный аппарат, способный обеспечить непрерывную программу, интересную широкой аудитории. Если же ваша цель - нечто вроде подпольной радиостанции, вещающая на весь мир, то вы можете начинать прямо сейчас.

Сейчас модно слушать сетевое радио. Модно, потому что это ново. Модно, потому что сетевое радио не имеет географических границ и цензурных границ. Модно, потому что реализует мечту "каждый сам себе ди-джей" в глобальных масштабах. PRO

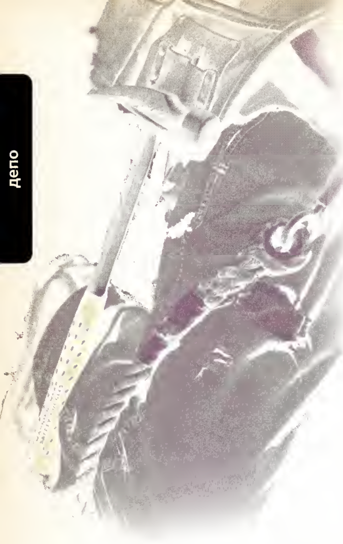
Владимир Могилевский











Выпуск игровой приставки Nintendo 64 отложен.

По сообщению японской газеты Nippon Kezei, компания Nintendo приняла решение отложить начало выпуска новой 64-х разрядной приставки до весны 1996 года, причем в качестве главной причины называется отставание в производстве соответствующих программных продуктов. Пока что условной датой начала выпуска является 31 марта - в этот день в Японии отмечается национальный праздник, и дети не ходят в школу.

Если, все же, информация японской газеты Nippon Kezei соответствует действительности, это означает, что сроки начала выпуска приставки в США и Европе также будут отодвинуты. Если в Японии выпуск начнется 31 марта 1996 года, производство в США начнется приблизительно в сентябре 1996 года, а европейцам придется подождать до 1997 года.. Ведущий обозреватель деятельности компании Nintendo прокомментировал это следующим образом: "Если они не готовы начать выпуск в Японии, то в Европе это произойдет тем более не скоро".

Несмотря на возможную отсрочку начала выпуска, новая приставка будет активно рекламироваться на предстоящей выставке Shoshinkai. Несколько игр уже демонстрируются в почти готовом виде, и целый ряд других - в рабочих версиях на видеокассетах. Среди готовых demo будут, по-видимому, демонстрироваться несколько продуктов, специально предназначенных для Nintendo (вероятно, Mario или Donkey Kong, отдельный уровень Snow Speeder из игры Shadows of the Empire производства LucasArts). Возможно, также будет продемонстрирована головоломка Phear и Killer Instinct 2 производства Rare. Более того, каждый из участников "группы поддержки" Ultra 64 (в том числе и фирма Electronic Arts - она будет выпускать 64-х разрядную версию FIFA Soccer) будет иметь на выставке свой собственный стенд. На некоторых из них будут демонстрироваться видеозаписи, иллюстрирующие процесс разработок.

Новая "революционная" приставка Nintendo очень легка на вес и содержит не только уникальный центральный джойстик (управляется при помощи одного лишь большого пальца), но также и специальное гнездо на обратной стороне панели для подключения запоминающей платы или же какого-либо иного дополнительного устройства. Там же расположен еще один кнопочный переключатель.

Корпорация Apple недавно объявила о начале выпуска новой акселераторной платы для 3D графики и анимации, которая будет работать на любом PowerMac. Новинка называется QuickDraw 3D Acceleration Card. Новое аппаратное средство работает непосредственно с системной программой QuickDraw 3D, которая также входит в состав набора. Пользователи PowerMac смогут получить новые впечатления от 3D-игр, а дизайнеры получат эффективное и гибкое средство создания 3D. Хотя новая плата уступает по мощности микросхеме 3Dlabs GLINT, она выигрывает за счет тесного взаимодействия с программным обеспечением.



QuickDraw 3D позволяет накладывать на объекты текстурные карты и даже короткие видеоклипы. Файлами 3DMF, которые содержат изображения предметов, текстуры, информацию о ракурсе зрения и освещении, теперь смогут обмениваться любые программы, поддерживающие новую систему. Акселератор подключается к любому PowerMac через гнездо PCI и работает независимо от центрального процессора. Типичные алгоритмы 3D (например, затенение) и даже сложные процедуры (например, прозрачность) осуществляются без малейшего замедления. Специальное подразделение MacPlay в составе Interplay создает сейчас версию Descent, которая, по слухам, должна превзойти версии этой игры для других платформ, а фирма Reality Bytes из Массачуссетса создала игру Havoc, рассчитанную только на Мак.

О будущем компании **Atari** ходит много разных слухов. В том числе, сообщается о неудачном исходе сделки Atari с фирмой Virtuality, касающейся технологий виртуальной реальности. В соответствии с контрактом, заключенным в конце 1994 года, Virtuality должна была разработать для Atari недорогой головной дисплей (HMD - head-mounted display), совместимый с игровой приставкой Jaguar. Подробности крушения этого проекта еще не вполне ясны, но уже высказываются различные версии происшедшего.

Согласно информации VR News, причиной разрыва стали притензии, предъявленные Atari к пробному образцу изделия, представленному фирмой Virtuality в июне месяце. Похоже, руководство Virtuality настаивало на том, что последующие экземпляры изделия должны уже изготавливаться на производственном уровне качества, но для этого требовалось дополнительное финансирование проекта со стороны Atari. Что же касается Atari, то они считали, что изделие еще требует доработки и дополнительное финансирование на данной стадии окажется неоправданным.

По обе стороны океана Atari решила развеять не соответствующие действительности слухи. Представители компании заявили о том, что всемерная поддержка и проталкивание на рынок изделий Jaguar будет активно продолжаться. В этом году Atari решила создать новое подразделение, призванное заниматься программными продуктами, - Atari Interactive. Оно будет уделять первоочередное внимание созданию продуктов для ПК, начав с игры Tempest 2000. Однако, увеличение средств на производство программной продукции вовсе не означает свертывание проектов по аппаратным средствам. Работы по созданию головного дисплея для Jaguar обязательно будут продолжены, только без участия фирмы Virtuality.



VF на ПК

До конца года будет выпущена игра Virtual Fighter Remix для ПК. Это произойдет благодаря соглашению между Sega и Diamond Multimedia - производителями акселераторной 3D платы, позволяющей конвертировать игры для Saturn в игры для Pentium ПК с Windows 95.

Акселераторная плата создана на базе технологии NV1 производства NVidia Corporation. Она будет содержать два порта для контроллеров, так что конвертированные для ПК игры можно будет использовать и на машинах Saturn. Еще один игровой набор Sega/Diamond Multimedia будет включать игру Panzer Dragon.

Сделка NEC и Namco в сфере ПК...

NEC Corporation и Namco объявили о совместном проекте, призванном объединить компьютерную 3D графику и Windows 95. NEC будет производить наборы микросхем PowerVR, а Namco возьмет на себя производство игр, поддерживающих это аппаратное средство. PowerVR обеспечивает революционный прорыв, делая 3D графику более качественной, чем то, что мы видим на нынешних 32-х разрядных приставках. Один единственный набор микросхем (chipset) обеспечивает скорость 200 000 полигонов в секунду. Namco намерена поддерживать новинку за счет производства таких игр для ПК как Tekken, Rave Racer и Air Combat 22.



EXECUTE Morph & Wrap

Часть вторая. Начало см. в N 1/1996 г.

К наиболее зрелищным плоскостным видеоэффектам сегодня относятся morphing и wrapping. Эти эффекты позволяют добиться большей зрелищности и реалистичности при создании видеоработ, особенно в сказочных и фантастических клипах. Рассмотрим сначала эффект morphing.

Первая наиболее привлекательная и запоминающаяся демонстрация эффекта morphing была использована в клипе Майкла Джексона "Black & White". Этим приемом заканчивался клип. Лица нескольких людей разного пола и цвета кожи в конце клипа плавно превращались друг в друга. Когда данный клип смотришь в первый раз, сталкиваешься действительно с фантастическим зрелищем. Но вскоре после выхода этого клипа программы морфинга и варпинга становятся доступны каждому. Сегодня алгоритмы этих эффектов достаточно хорошо отработаны, более того, существует несколько вариантов этих алгоритмов. Но все это ничуть не снижает их зрелищности. Рассмотрим, как делается эта операция.

Главной задачей использования данного эффекта является получение плавного перехода части одной картинки к части другого изображения. В качестве примера возьмем две картинки, например, с лицами двух разных людей, и превратим лицо одного человека в лицо другого человека. Для начала мы должны задать длину нашего клипа, т. е. решить за какой промежуток времени мы будем осуществлять превращение. К примеру, сделаем это превращение за одну секунду. После того, как длина клипа нами определена, переходим непосредственно к созданию самого эффекта. На начальной и конечной картинках мы должны задать области соответствия - области, которые будут перетекать из одного изображения в другое. При морфировании людей самой главной такой областью является контур человека или его головы. Но помимо этой основной области существует и достаточно большое число вспомогательных областей соответствия. Это области губ, глаз, прически, ушей, носа, бровей и т. д. Чем большее число подобных областей мы создадим, тем более плавным, точным и красочным получится у нас переход.

Подобные области задаются на компьютере несколькими основными способами: мы можем, используя мышь, просто нарисовать контуры соответствия на двух разных картинках, к примеру, обвести губы двух разных людей, контуры головы, носа и глаз; можем эти области пометить кривыми, например, области бровей мы не будем превращать в контуры, а просто посередине бровей проведем кривую линию. Более точные алгоритмы морфинга базируются на использовании сетки, покрывающей все изображение или только ту его часть, которая непосредственно будет использоваться нами в процессе морфинга, но следует иметь в виду, что сетка морфинга задается не прямыми линиями, а кривыми. У этой сетки неподвижными остаются только контуры (обычно используется прямоугольный контур), а все, что находится внутри, плавно искажается в процессе морфинга. Внутри этого контура области соответствия также задаются участками - каждая клеточка сетки на одном изображении соответствует клеточке сетки на другом изображении. Мы также определяем области соответствия - скажем, области глаз одного человека должны соответствовать областям глаз другого человека.

Теперь, когда продолжительность превращения и области соответствия нами расставлены и подготовлены, рассмотрим, что же происходит с изображением. Все алгоритмы основаны на следующих простых законах:

за длительность морфинга каждая из картинок искажается с использованием областей соответствия - начальная и конечная картинки искажаются от областей соответствия начальной картинки к областям соответствия конечного варианта, т. е. мы получаем два видеофрагмента, на каждом из которых лицо человека искажается, но не изменяется;

два полученных видеофрагмента накладываются друг на друга при помощи микширования - второй видеофрагмент постепенно проявляется поверх первого от абсолютно прозрачного до абсолютно непрозрачного.

Наш эффект уже построен и просчитан, и мы можем просмотреть его на экране компьютера: мы видим, как лицо одного человека плавно перетекает в другое лицо. Эффект морфинга нашел широкое применение в индустрии развлечений. При помощи данного приема плавно перетекают друг в друга не только люди или их лица, но и любые другие объекты, например, старая, ветхая избушка за несколько мгновений превращается в красочный сказочный замок, а попавший в аварию и разбитый автомобиль вновь становится новеньким и сверкающим лимузином. Этот эффект активно используется и в компьютерных играх, например, в игре Under a Killing Moon, где один из главных персонажей игры Chameleon по сюжету игры обладает



врожденной способностью к морфированию в других людей. А одной из самых зрелищных реализаций этого эффекта в кино до сих пор остается фильм The Terminator-2, где главный отрицательный герой - робот-убийца - обладает заложенной в него возможностью морфироваться в любые другие простые предметы примерно одного с ним объема.

Эффект варпинга, в принципе, является побочным продуктом разработки эффекта морфинга. Его основное отличие от предыдущего состоит в том, что в эффекте варпинга используется только одна картинка, и в результате мы получаем видеопоследовательность, в процессе которой эта картинка искажается. Мы так же, как и в морфинге, задаем области соответствия начального и конечного изображений, только в случае варпинга используемая нами картинка искажается от начальных областей к конечным. Например, искажаются черты человека: голова разрастается и становится больше, глаза вылезают из орбит, рот растягивается в огромной неестественной улыбке и т. д. Подобный прием использовался, например, в фильме The Mask с Джимом Керри, где главный действующий персонаж - Маска - по ходу фильма подвергался самым разнообразным искажениям: например, когда Маска танцевал, его ноги искривлялись под самыми неестественными углами. Подобная зрелищность достигается при помоще эффекта варпинга.

Эффекты для слоя...

В настоящее время существует достаточно большое число самых разнообразных эффектов, накладываемых только на один слой изображения. К одной из самых старых и традиционных групп приемов относятся эффекты, связанные с изменением контрастности, яркости, четкости изображения, изменения его цветовой гаммы или изменения отдельных цветов изображения. Все эти эффекты можно накладывать как на все изображение, так и на отдельные его части, задавая области, на которые мы будем накладывать эффект, или используя канал прозрачности изображения. Например, мы можем заранее отснятого на цветную видеопленку актера увидеть в черно-белом изображении, а затем, используя chromakey, наложить его на смоделированный на компьютере интерьер, добившись при этом сказочного эффекта. А сделав этого человека полупрозрачным, мы получим сцену, в которой перемещается призрак. Изменив цветовую гамму изображения, мы получаем фантастичекий мир, где небо, например, у нас зеленого цвета, трава и листья на деревьях - фиолетовые, а в реках течет жидкость красного цвета.

На компьютерах реализовано также большое число других эффектов. Например, эффект painting (от англ. paint - рисовать). При помощи этого приема мы обрабатываем исходное видеоизображение для достижения эффекта того, что оно как будто было нарисовано художником с использованием традиционных карандаша или кисти. Мы можем обработать отснятое заранее видеоизображение так, что оно нам будет казаться нарисованным карандашом или акварельными красками на бумаге. И тогда на экране мы увидим ожившую картинку, где каждая новая деталь изображения будет снова и снова прорисовываться тем или иным инструментом.

При помощи эффекта свечения мы можем создавать фантастические ореолы вокруг отдельных людей или отдельных предметов. Применяя эффект Lens Flare, мы можем на построенном при помощи компьютера изображении имитировать блики, которые запечатляет оптика кино или видеокамер при съемках против солнца. Используя эффект Emboss, мы создаем на картинке псевдорельеф, обрабатывая только заложенную в саму картинку яркостную информацию. Или же рельеф на картинке мы можем создать при помощи другой картинки, например, если хотим, чтобы какой-нибудь текст, слово или изображение плавно "продавились" сквозь наше изображение. При помощи приема ripples мы можем накладывать волны различного типа на изображение.

Комбинируя различные эффекты вместе, мы добиваемся создания еще более сложных и красочных сцен. Например, накладывая эффект волн по маске на космическое изображение, можно получить космический корабль, который "умеет" становиться прозрачным, так называемый cloack ship. Этот прием использовался в фильме Star Trek-VI: подобная технология существовала у расы Клингонов.

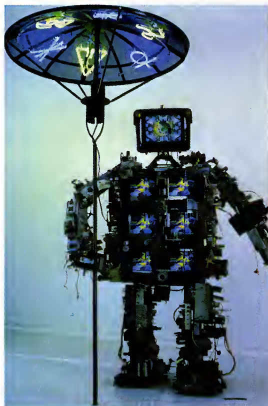
Подобных эффектов на сегодняшний день существует достаточно большое количество, и многие серьезные компании по производству программного обеспечения занимаются разработками и иследованиями в областях видеоэффектов, а некоторые занимаются только разработкой спецэффектов.

С каждым годом становится все больше и больше различных видео- и киноэффектов, но все они служат одной цели - повысить зрелищность и увлекательность новых игр и новых фильмов. И делается все это для того, чтобы заинтересовать зрителя или участника игры - людей, для которых создается вся видео- и кинопродукция, которые играют во вновь создаваемые компьютерные игры. Выигрывает от этого только зритель... PRO

Леонид Левченко
Студия "Чистые Пруды"
Контактный телефон: 916-9068



Electronic Super Highway глазами Генерала от видеоарта.



Трудно найти кого-либо, кто сильнее повлиял бы на сближение искусства и технологии, чем это сделал Нам Джун Пайк. Этот американец корейского происхождения родился в 1932 году и считается пионером и патриархом мирового видеоискусства. С 60-х годов Пайк активно работает с телевидением как масс-медиа, создавая произведения, противоречащие всем телевизионным техническим и идеалогическим принципам. Эти работы, представляющие из себя электро-механические игрушки, смесь юмора, творчества и провокации, посвящены драмам современного технократического общества..

В этом году Музей Американского искусства в Филадельфии устроил огромную персональную выставку Нам Джун Пайка.. Впервые после его гигантской ретроспективы в Музее Уитни в Вашингтоне и Нью-Йорке, состоявшейся в 1982 году, публика смогла увидеть такое грандиозное по масштабу шоу. В него вошли более 30 видескульптур, среди которых по меньшей мере 25 - новые работы, созданные на тему Electronic Super Highway - электронной суперавтомагистрали - термин, который художник придумал в 1974 году.

Помимо новейших, на выставке есть и старые, классические работы Пайка - его знаменитые "роботы", сделанные с использованием самых современных для времени их создания технологий.



В качестве критики современной технологической революции, а эта тема всегда чрезвычайно занимала Джун Пайка, на этот раз художник создал Cybertown. Кибернетический Город населен жителями-роботами. Например, Vidiot изображает, по мнению Пайка, представителя следующего поколения "surfers". Есть в Кибергороде и электронный почтальон - Global Encoder. Управляют Кибергородом Семь Масок, которые носят имя Internet Dwellers. Они представляют прежде разрозненные сообщества, связанные ныне в Глобальную деревню через Internet. Обитатели Кибертауна живут в свое удовольствие и "ходят на работу" электронным способом. В мире Нам Джун Пайка все доступно, не выходя из дома. Одна из скульптур под названием "Couch Potato" олицетворяет ширящееся изобилие товаров и услуг, доступных потребителю через телевизор. Составленный из почтовых ящиков, компьютерных клавиатур и телевизоров, робот Couch Potato, вольготно развалившись в кресле, держит в конечностях факсовый аппарат, на который любой потребитель может прислать сообщение. В Кибертауне есть Дом Будущего - "In-Flux House", Школа - WareZ Academy, и Почта - E-Mail vs.Snail Mail. Каждая скульптура представляет решение маленькой проблемы, которую может встретить человечество в ближайшем будущем.. Видеодерево, More Log-In: Less Logging, представляет идею безбумажного общества, в котором электронная культура помогает сохранить природные ресурсы. Отражая противоречивое отношение художника к механизации повседневной жизни, "Кибертаун" одновременно и критикует, и воспевает перерождение информационных систем. PRO



Татьяна Могилевская

Компьютерная графика стремительно внедряется в мир кинематографии. Если два года назад компьютерные технологии использовались лишь в пяти-шести фильмах в год, то сейчас, пожалуй, найдутся лишь пять-шесть новых фильмов, в которых она не используется. Но есть уже нечто совсем новое: компания Pixar Animation Studios (Лос Анджелес) создала целый кинофильм, в котором все, буквально все создано при помощи компьютерных средств. Все 1560 эпизодов





фильма Toy Story созданы на рабочих станциях Silicon Graphics и Sun. Предварительно были подготовлены 400 компьютерных моделей и фонов. Затем эпизоды были отредактированы при помощи системы Avid и обработаны при помощи мощного программного средства RenderMan, разработанного самой фирмой Pixar.

Собственно съемки производились фактически с экрана, то есть, вместо съемочной площадки - виртуальное пространство. Высказываются даже мнения, что создание этого диснеевского фильма откроет новую эпоху в истории анимации - быть может, со временем привычная двухмерная анимация окажется полностью вытесненной, а ее место займет трехмерная анимация. Создание фильма Toy Story потребовало колоссальных усилий: на это ушло почти четыре года, 800 000 машинных часов. На создание одного единственного кадра в этом фильме продолжительностью 77 секунд требовалось около трех часов работы за компьютером.

Режиссер фильма - Джон Лассетер, достаточно известный человек в индустрии компьютерной анимации. Ранее он работал в компании Lucasfilm и проявил себя как весьма талантливый специалист в области компьютерной анимации. Он надеется придать новое дыхание детищу Диснея, сделав мир мультиков полностью трехмерным.

Пока что фильм еще не распространен в России, так что трудно судить о том, какую реакцию он вызовет у широкой публики. Однако все киноманы в один голос утверждают, что перед нами - самая настоящая фантастика, созданная при помощи революционных программных средств и колоссального труда. PRO



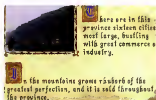
Татьяна Могилевская



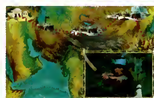
Marco Polo

Издатель: Infogrames Multimedia
Машина: 386 DX или выше, Система: MS-DOS 5.0 или выше, Память: 2 Мб, Звук: Sound Card,
И еще: CD-ROM, мышь.

Допустим, вы человек терпеливый, к тому же обладаете достаточным запасом свободного времени и вдобавок ко всему интересуетесь историей, тогда эта игра для вас. Через несколько часов общения с ней вы будете знать, где в Азии подешевле купить соль и хлопок, а где повыгоднее продать оружие и драгоценности, а после более продолжительной игры вы досконально изучите Восток середины тринадцатого века и будете готовы отправиться в настоящее путешествие. Если бы мы жили в средние века, то Marco Polo могла бы принести действительно практическую пользу: скажем, как тренажер для начинающего путешественника.

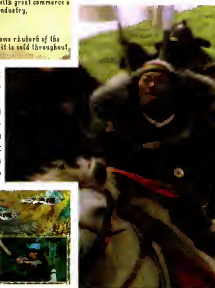


Итак, вы купец, кочующий по Азии. Чего вы хотите? Конечно, стать богатым. А знаменитым? И знаменитым, естественно, тоже. Это и есть цель игры. Отправляясь в путешествие с кошельком, в котором всего шестьсот монет, в процессе движения приобретайте товары по наименьшей цене (в деревнях, где они обычно производятся) и продавайте их снова как можно дороже (в больших городах) - таким образом наживёте капитал. Славу же обрести труднее: это будет зависеть от количества успешно выполненных миссий, а также от встреч с другими известными людьми. Выиграть в "Марко Поло" возможно, стремясь как к обогащению, так и к славе, но если вы хотите испытать увлекательное приключение, поработайте в обоих направлениях.



И вот указав один из пяти городов, описанных Марко Поло, мы отправляемся в путь. В журнале путешественника, который всегда под рукой, записано, сколько у нас денег, охранников, насколько мы знамениты, стоимость товара, который мы везём с собой, и количество еды. Выбрав город (или деревню), куда хотим попасть, мы оказываемся в пригороде - это ключевой экран в организации игры, отсюда можно посетить город, пополнить запасы продовольствия, организовать свой караван или продолжить путешествие.





Заходим в город. Миновать его просто так будет по меньшей мере неразумно, ведь если мы будем просто путешествовать, то скоро кончатся запасы пищи и золота. Из центра города можно попасть на рынок (а там что-нибудь продать или купить) или встретиться с полезными людьми, которые помогут нам дельным советом (за отдельную плату, разумеется). Процесс купли-продажи довольно однообразен: вы выбираете товар и торгуетесь с продавцом (здесь важно правильно выбрать нужные товары и разумно повысить или понизить цену). Разговор с полезным человеком проходит в форме интерактивного фильма. Время от времени собеседник задаёт вам вопросы. Кстати, не все советы могут быть полезны, но за все придётся платить.

Из пригорода можно (и нужно) попасть в караван-сарай. Тут продаётся еда, есть возможность снарядить караван: нанять носильщиков, погонщиков верблюдов, всадников и даже купить повозки, но не бросайтесь сразу нанимать их слишком много - помните: вам же нужно всех кормить. Не забудьте об эскорте (копьеносцы, лучники, рыцари): они потребуются для защиты. Ещё очень важно правильно организовать караван. Для этого нужно войти в экран "стратегия" и расставить пиктограммки верблюдов, носильщиков и охранников так, чтобы они могли отразить атаки недружелюбно настроенных племён.

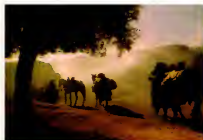


Вот и всё об интерфейсе. Он достаточно однообразен, и вы быстро научитесь с ним управляться, выучите его наизусть, и ещё быстрее он вам надоест. Единственное, что на мой взгляд оживляет игру - это видео, которое появляется, когда вы подходите к очередному городу. Между прочим, оно взято из одноимённого итальянского фильма. Городов более шестидесяти: так что будет чего посмотреть. Очень натуральные и впечатляющие картинки, хотя и не слишком резкие. В отличие от видео, звук до того раздражает, что, по-моему, лучше играть под включённый магнитофон: правда тогда вы не услышите советы встречающихся с вами людей, - ну и Бог с ними, ведь эти восточные мелодии ужасно однообразны и скучны, хотя их более тридцати.



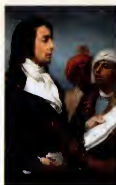
"Марко Поло" расширит ваш кругозор, но, простите, в узкой области. Для ознакомления с историей игра уж очень специализированна, а для игры - слишком однообразна: она для тех, кто любит кропотливо и упорно достигать своей цели, а наша цель, как уже было замечено, - это богатство и слава. А что же ещё? PRO

Олег Никитский














Napoleon: Europe and the Empire

Издатель: Infogrames Multimedia, Машина: 486DX/33, Память: 8 Мб, Жесткий диск: 4 Мб, Монитор: VGA 640 x 480, Система: Windows 3.1 и выше, и еще: мышь, 2x CD-ROM.

Свершилось нечто интересное - фирма Infogrames Multimedia решила взять на себя роль учителя истории и пригласить вас во времена, когда вся Европа была единым полем битвы. Нам, гражданам России, это путешествие будет особенно интересно, так как речь пойдет об императоре Франции - Наполеоне Бонапарте (Napoleon Bonapart), вошедшем в историю как величайший полководец, ставшим символом силы и мощи Французской империи, пятнадцать лет держа в страхе всю Европу. Энциклопедия на CD "Наполеон: Европа и Империя" - это новая работа, уникальная по количеству исторических материалов и фактов, к тому же рецензированная Национальным музеем Франции. Панорама жизни Наполеона временами чередуется с живописными иллюстрациями и энциклопедическим текстом. Вся жизнь Наполеона, его сражения, дипломатические и политические события его правления предстанут перед вами в красивой, анимационной форме. Анекдоты, цитаты и высказывания известных историков дополняют историческое повествование. Подтверждением подлининности информации могут являться высказывания капитана Койнета (Captain Coignet), солдата из личной охраны Наполеона, или прекрасные гравюры, иллюстрирующие ход битвы за Аустерлиц (Austerlitz). Историки, специализирующиеся на изучении Французской империи, принимали активное участие в оформлении и проверке энциклопедии, тесно сотрудничая со специалистами и хранителями музеев Наполеона в Малмайсоне (Malmaison) и Бой-Пре (Bois-Preau). Принцип группирования и взаимодействия событий, мнений, идей и характера героя дает возможность пользователю интуитивно прочувствовать и ощутить атмосферу политической, географической и культурной обстановки того времени. Удачное оформление этой CD-энциклопедии вместе с мультимедийным и гипертекстовым управлением превращает эту незаурядную разработку в совершенно новый взгляд на историю. Вы только представьте себе: более двух с половиной часов анимационного представления с понятными комментариями известных историков, восемьсот страниц текста, более трехсот пятидесяти фотографий, картин и рисунков, тридцать военных и геополитических карт. Встаньте на место Наполеона и определите судьбу Французской империи заново, а звуки, музыка и реальный оцифрованный звук придадут полную реальность происходящему. В программе использована гиперстраничная технология вывода информации, содержащейся в пятистах файлах и описывающей исторический период с 1790 по 1815 год. Каждый файл может быть сохранен на жесткий диск и при необходимости распечатан для персонального пользования. Пройдите через величайшие сражения по анимационным иллюстрированным картам. Насладитесь коллекцией из двухсот пятидесяти полотен знаменитых художников, причем в галерее шедевров каждое полотно содержит полезные комментарии критиков живописи. Энциклопедия - это композиция из множества текстовых и графических модулей, соединенных вместе удобной системой управления. Эти модули составляют две большие категории: раздел исторических фактов и энциклопедических материалов, а также тематический раздел для исследования и понимания работы и жизни Наполеона Бонапарта. Несколько слов об управлении энциклопедией: при помощи иконки с литерой "N" внизу экрана, вы всегда можете получить доступ к главному меню. Из главного меню можно, выбрав соответствующий пункт, попасть в музей исторических материалов о Французской империи (Documents), если есть желание полюбоваться на прекрасные полотна известных художников, то выбирайте пункт полотна или шедевры (Painting or Masterpieces), достоверные исторические факты будут доступны в пункте с соответствующим названием (Facts), путешествие в Париж того времени можно совершить, выбрав пункт Париж (Paris), много интересного о жизни Наполеона вы узнаете, выбрав пункт историй (Stories), а пункт карты (Maps) поможет вам пережить все сражения заново. В меню легенд (The Legend) можно, выбрав объект своего интереса, например, битву под Ватерлоо, и кликнув мышью на эмблеме Французской империи - маленькой, золотистой пчеле, запустить видеоролик, иллюстрирующий это событие. При просматривании текста, выделив нужное вам слово, можно получить доступ к справочным текстовым файлам. Также весьма интересно просмотреть письма (Letters for Napoleon), приходившие Наполеону от глав государств того времени. Приятное звуковое и музыкальное сопровождение не развлекает пользователя, а, наоборот, подчеркивает серьезность этой работы. Некоторые наиболее важные фрагменты текста проговариваются оцифрованным голосом, и от этого еще больше ощущаешь атмосферу и напряжение обстановки того времени. Еще одно преимущество этого CD в том, что энциклопедия прекрасно работает под Windows'95, и это дает весьма большой выигрыш в качестве звука и графики. Я очень рекомедую вам это новое произведение Infogrames Multimedia, хотя бы потому, что серия таких энциклопедий носит весьма многообещающее название - Men Who Changed The World... PRO

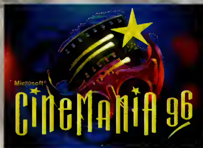




Евгений Луньков

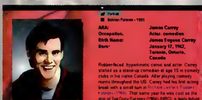
Cinemania 96

Издатель: Microsoft Home, Машина: 486DX2/66, Память: 8 Мб, Монитор: SVGA 640 x 480, Система: Windows'95, Звук: Sound Blaster, и еще: 2x CD-ROM, мышь.





Attention, please! Attention, Attention! Внимание, внимание! На компьютерные экраны мира выходит новый, совершенно фантастический супер-боевик производства кинокомпании Microsoft Home - Cinemania'96. С участием всех, да, да, вы не ослышались, всех актеров Голливуда и многих других признанных лидеров мирового кино. Нет, вы только представьте себе весь мир кино на одном CD, включая диалоги из фильмов, музыку и даже небольшие отрывки из кинолент. Как вам понравится полная биография самых известных актеров с великолепными иллюстрациями и реальным оцифрованным голосом на экране вашего компьютера. Можно просмотреть список фильмов, получивших те или иные награды на различных кинофестивалях, и, конечно, церемонию вручения призов Оскар. Весь кинематографический путь самых разных актеров, начиная от Кларка Гейбла до супер-героев из крутейших боевиков и фантастических фильмов, типа Сталлоне или Шварценеггера. Если вам нравятся комедии, то вы с легкостью найдете информацию о великих комиках мира кино, таких как Эдди Мерфи или Джим Кэрри. Многочисленные фотографии прекрасно дополняют общее впечатление от просмотра этой поистине великой летописи американского кино. Не обделены вниманием и создатели кинокартин: здесь вы найдете и Джорджа Лукаса с его всемирно известной эпопеей "Звездные войны" (Star Wars), Стивена Спилберга с "Парком Юрского периода" (Jurassic Park) и даже Андрея Кончаловского, автора популярного боевика "Танго и Кэш" (Tango & Cash) с Сильвестром Сталлоне и Куртом Расселом в главных ролях. Любителям "чего-нибудь погорячее" наверняка понравится присутствие в списках Тиа Каррере и Шарон Стоун. Не остались в стороне фильмы из Франции, Испании и даже Индии, где, как вы знаете, кино является национальным достоянием. Интересно, каким образом фирме-разработчику удалось внести информацию о таких новых фильмах как "Бэтман навсегда" (Batman Forever) с Джимом Кэрри или "Правдивая ложь" (True Lies) с Арнольдом Шварценеггером. Пользователей более старшего поколения порадует наличие романтических фильмов молодости, таких как "Унесенные ветром" или хитов 60-х, типа "В джазе только девушки". Любители пощекотать себе нервы будут довольны роликами из







"Кошмара на улице Вязов" (Nighmare on a Elm street) или видеоклипами из современной классики этого жанра - "Восставших из Ада" (Hellraiser). Жанр фантастики представлен достаточно широко: это и "Чужие" (Aliens) с Сигурни Уивер в главной роли, и "Хищник" (Predator) с тем же Шварценеггером, и даже такая ранняя фантастика, как первый "Франкенштейн" (Frankenstein). Жалко расставаться с этим путешествием в мир кино, но уж очень ободряюще звучит из уст самого Арнольда Шварценеггера: "I'll be Back..." Да, конечно, рано или поздно вы вернетесь в этот, полный незабываемых ощущений, мир кинематографа. Стоит только поставить CD и... "эй, парень, вход после третьего звонка запрещается".

PRO

Евгений Луньков

Learn to Speak English

Издатель: The Learning Company
Машина: 386 DX/33
HD: 14 Мб, для распознавания речи - 33 Мб
Память: 4 Мб РАМ, для распознавания речи - 8 Мб
И еще: 2x CD-ROM, мышь
Звук: Sound Blaster, MCI Sound, микрофон



По утверждению авторов программы, английский язык сегодня стал разговорным для более чем 463 миллионов человек и является вторым по распространенности после мандаринского наречия китайского языка. Можно сделать рискованное предположение, что для всех современных школьников, общающихся с компьютером, английский по умолчанию нужнее русского. Однако для многих даже после шестилетнего отсиживания уроков языка в школе он так и остается тайной за семью печатями, и, если разобраться с инструкцией к AWE 32 может помочь технический словарь, то при живом общении с иностранными таможенниками и официантами многие наши соотечественники предпочитают древнейший язык жестов и лаконичные "Yes" и "No". В прошлом номере журнала мы рассказали вам о двух обучающих программах, помогающих воспринимать английский на слух и записывать на жесткий диск свое произношение для сравнения с оригиналом, однако, программа Learn to Speak является гораздо более серьезным пособием для уже продвинувшихся в изучении языка.

В отличие от TriplePlayPlus и "Английского на досуге" эта программа менее красочная и игровая, но дает более глубокие сведения о грамматике и включает увесистый учебник с упражнениями (около 360 страниц). По своей структуре обучающий цикл разбит на 30 уроков: от Immigration and Customs до Applying for a Credit Card или California Dreaming. При желании можно ориентироваться не по сюжетным, а по грамматическим темам: negatives, prepositions used with verbs, future tense и т. п. Каждая тема включает несколько экранов: Vocabulary (словарь), Story (рассказ), Action (диалог между 2-4 персонажами), 5 экранов упражнений (Listening Skills, Fill In the Blanks, Drag and Match, Word Jumble, Communications Skills) и экран с 7 играми. Это простенькие puzzles без анимации, общие по структуре для всех уроков: Go Fish (игра в карты со словами), Crossword Puzzle, Matter of Fact (размещение ответов в правильном порядке), Picture Puzzle (установление соответствия между иконками), Power Surge (правильные ответы позволяют включить электричество), Slide Shuffle (составление порядка слайд-шоу) и Question Derby (ответить на 7 вопросов за определенное время).

Помимо уроков с 4 практически лишенными мимики и жестов дикторами есть 10 маленьких фильмов о знаменитых американских городах: Чикаго, Нью-Йорк, Санта Фе, Вашингтон, Майями, Сан-Франциско и т. д. Фильмы рассказывают о туристических достопримечательностях и нравах жителей, и их можно просматривать целиком или по фразам диктора. Также в некоторых темах встречаются Cultural Notes о тех или иных особенностях работы магазинов, банков, таможенных правилах и т. п.

К основным достоинствам программы следует отнести правильную методику разучивания произношения и грамматические упражнения, подкрепляемые познаниями из учебника. К недостаткам: линейную навигацию, отсутствие ссылок между темами, общих словарей и игровых сцен. Даже в диалогах изображения дикторов по очереди меняются в небольшом окне просмотра видео, нет никаких ассоциативных предметов или интерьеров. Да и при желании воспользоваться распознаванием речи вам необходимо подключить и настроить свой микрофон, так как он не прилагается к программе в отличие от TriplePlayPlus. Но, как говорится, повторение - мать учения. И для желающих улучшить свои разговорные навыки и подучить грамматику - это отличный учебник.

Анастасия Рыкова

Выражаем благодарность фирме Compulink за предоставленную программу.

Движения в игре Mortal Kombat 3

Продолжение (начало в №1/1996)

Sindel

Шаровая молния (в воздухе) - ⇓, ⇒, удар ногой в грудь
Шаровая молния (на земле) - ⇒, ⇒, удар рукой в грудь
Толчок голосом - ⇒, ⇒, ⇒, удар рукой в голову
Полет - ⇐, ⇐, ⇒, удар ногой в голову
Fatality 1 (вариант 1) - бег, блок, блок, бег+блок (близко к противнику)
Fatality 1 (вариант 2) - бег, бег, ⇐, ⇐, бег+⇐ (близко к противнику)
Fatality 2 (вариант 1) - бег, бег, блок, бег, блок
Fatality 2 (вариант 2) - бег, бег, блок, бег, ⇐
Animality (вариант 1) - ⇒, ⇒, ⇑, удар рукой в голову
Animality (вариант 2) - ⇒, ⇒, удар рукой в голову
Friendship - бег, бег, бег, бег, бег, ⇑
Babality - Бег, бег, бег, ⇑
Stage - ⇓, ⇓, ⇓, удар рукой в грудь

Sonya

Кольца - ⇓, ⇒, удар рукой в грудь
Велосипедный удар - ⇐, ⇐, ⇓, удар ногой в голову
Волновой удар - ⇒, ⇐, удар рукой в голову
Захват ногами - ⇓+ удар рукой в грудь+блок
Fatality 1 (вариант 1) - ⇐, ⇒, ⇓, ⇓, бег
Fatality 1 (вариант 2) - ⇓, ⇓, ⇓, ⇒, удар ногой в грудь
Fatality 2 (вариант 1) - держать блок+бег, ⇑, ⇑, ⇐, ⇓, отпустить (больше чем вполовину экрана)
Animality - Держать удар рукой в грудь, ⇐, ⇒, ⇓, ⇒, отпустить (близко к противнику)
Friendship - ⇐, ⇒, ⇐, ⇓, бег
Babality - ⇓, ⇓, ⇒, удар ногой в грудь
Stage - ⇒, ⇒, ⇓, удар рукой в голову

Smoke

Гарпун - ⇐, ⇐, удар рукой в грудь
Телепортационный удар - ⇒, ⇒, удар ногой в грудь
Невидимость - ⇑, ⇑, бег
Воздушный бросок - блок (в воздухе)
Fatality 1 - ⇑, ⇑, ⇒, ⇓ (на расстоянии экрана)
Fatality 2 - Держать бег+блок, ⇓, ⇓, ⇒, ⇑, отпустить и нажать блок
Animality - ⇓, ⇒, ⇒, блок (в прыжке) - бег, бег, бег, удар ногой в голову (на расстоянии экрана)
Babality - ⇓, ⇓, ⇐, ⇐, удар ногой в голову

Sektor

Тепловая ракета - ⇒, ⇓, ⇐, удар рукой в голову
Прямая ракета - ⇒, ⇒, удар рукой в грудь
Телепортация - ⇒, ⇒, удар ногой в грудь (может быть выполнена в воздухе)
Fatality 1 (вариант 1) - удар рукой в грудь, бег, бег, блок
Fatality 1 (вариант 2) - ⇐, ⇐, ⇐, удар ногой в голову
Fatality 2 - ⇒, ⇒, ⇒, блок (расстояние в половину экрана)
Animality (вариант 1) - ⇒, ⇒, ⇓, ⇑ (близко к противнику)
Animality (вариант 2) - ⇓, ⇓, ⇓, ⇑ (близко к противнику)
Friendship - бег, бег, бег, бег, ⇓
Babality - ⇐, ⇓, ⇓, ⇓, удар ногой в голову
Stage - бег, бег, бег, ⇓

КОДЫ

Уважаемые издатели журнала "Pro Игры"! В первую очередь, хочется сказать Вам огромное спасибо!!!! А теперь, с Вашего позволения, я представлюсь. Я студент 5 курса ММСИ, являюсь давним поклонником компьютерных игр. Даже, скорей, фанатом. Мой брат и я играем уже около 8 лет, началось, конечно, все с видеоприставок, и вот последние 3 года ПК. Стараемся успевать за требованиями игрушек, и вроде получается. А как же! Ведь, в общем, настоящий фанат должен быть на уровне.

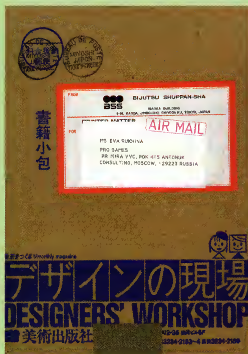
С играми у нас не было проблем, их всегда достаточно, хотя мы любители стратегии, как это ни банально. Вы же написали, что в нашей стране большинство таковых. Со временем мы стали интересоваться и соответствующей литературой. И что вы думаете? Да ничего. Купили мы, конечно, пару раз "Корону", но такой дорогой журнал, который трудно найти, подписаться нельзя, а в нем все одно и то же. Непонятно для кого написано. И про старые игры, в основном. Нас это не устроило. Больше нет ничего!!!! Странно. Мы уже и забросили поиски, надежда нас оставила. Но ведь хочется хоть какой-то информации. Решили подписаться на PC Gamer, и было подписались, как брат принес "Pro Игры". Я думал, что это какой-нибудь очередной "Магазин игрушек".

Но, взяв в руки Ваш журнал, я просто не поверил. Я держал то, о чем мечтал. Правда! За все это время я ждал такого журнала. Наконец-то. После его прочтения у нас с братом возникла одна и та же мысль - быстрее подписаться. Очень жаль, что так поздно попал он к нам. А так хотелось бы иметь все номера.

В общем, большое Вам спасибо, это действительно "Лучший Российский журнал электронных развлечений".

Мы с удовольствием подписываемся. Уверены, что и наши друзья сделают то же самое после того, как мы похвастаемся им "Pro Играми".

С огромным уважением и благодарностью, братья Ольхины.



Я презираю телевизор. Я боготворю компьютер. Странное это свойство человеческой души - относиться по-разному к, по сути, одному и тому же...

Что бы не писалось и не говорилось про них, и телевизор, и компьютер - всего лишь игрушки. Именно тут лежит (для меня) грань между компьютером и вычислительной машиной. Компьютер только притворяется полезным. Он говорит: "посмотри, как я много могу, теперь тебе не надо высчитывать ошибки в твоих рукописях, 64% их я благополучно найду и исправлю", - хитрая машина, она не говорит об оставшихся 37-и. Зато как он великолепен, когда вы садитесь играть! О, тут фейерверк красок, благозвучие музыки и, главное, никаких заторов и недоделок. С чем еще, кроме игр, компьютер справляется действительно хорошо, так это с запоминанием текстов...

Как грустно будет жить в то, недалекое уже время, когда программы будут выпускаться целиком на средства от рекламы, сниматься видеокамерой, распространяться централизованно. Вот тогда телевизор и компьютер сойдутся настолько, что действительно станут одним и тем же. Срастутся в единый конгломерат. Развитие мультимедиа, сетей и компьютерных программ даже не подталкивают, а просто толкают к такому исходу. Чем займутся в те времена энтузиасты, я не знаю...

И остаются от прекрасной, розовой мечты только машинка с памятью да Игра. Ее высочество Игра. Когда-то на улицах требовали хлеба и зрелищ, сейчас - Игры и печенья. Не сильно изменился мир за последние несколько тысяч лет...

А способность развлекать в современном обществе вполне соответствует экономике. И за это я боготворю компьютер. Когда я штампую в Corel'е переливающийся всеми красками рекламный проспект, расстреливаю из джойстика бесчисленных врагов или иду покупать новый престижный сканер, я кажусь себе значительнее, умнее, талантливее. И не большая беда, что это фикция...

Смущает одно - СССР и Римская Империя погибли в значительной степени потому, что уделяли "Игре" намного больше внимания, чем их более практичные соседи...

К.Т.Ч

АНКЕТА

В предверии Первого апреля, пожалуй, не стоит слишком серьезно относиться к заявлениям экспертов, настаивающих на своем вкусе, но если вам этот топ 10 покажется спорным, то скорее берите ручку и заполняйте новую анкету, которую мы предлагаем вашему вниманию. Ведь именно вы, ваше мнение может оказаться решающим при определении популярности той или иной игры. Теперь мы будем публиковать ежеквартально топ 20 по итогам анкетирования (между приславшими анкеты будут разыграны игры Sierra, MicroProse и Bethesda), а также топ 10 и топ 5 (игры для Мака) по мнению экспертов нашего журнала.

Мы стараемся рассказывать вам о новых популярных играх, но просто физически не можем описывать все игры, выходящие в свет (в 1995 году вышло более 2000), поэтому мы начинаем публиковать списки игр, которые на наш взгляд имеют шансы войти в топ 20.

Allied General	SSI	Screamer	Virgin	Darker	Sony Interactive
Capitalism	Interactive Magic	Navy Strike	Empire	Empire II	New World Computing
3D Ultra Pinball	Sierra	Hexen	GT Interactive	LoadStar	BMG
SU-27 Flanker	SSI	Dig	LucasArts	Dust	Cyberflix
The Raven Project	Mindscape	Destruction Derby	Sony Interactive	Dungeon Master II	Interplay
SimIsle	Maxis	Mission Critical	Legend	FX-Fighter	GTE
The Hive	Trimark	Crusader: No Remorse	Electronic Arts	Wing Commander IV	Origin
11th Hour	Virgin	Need For Speed	Electronic Arts	Primal Rage	Time Warner
Last Bounty Hunter	American Laser Games	Monopoly	Westwood	Across The Rhine	MicroProse
Frankenstein	Interplay	TFX: EF2000	Ocean	A-10 Attack	Parsoft
Supreme Warrior	Digital Pictures	Milennia	Take2	Breach 3	Impressions
Ascendancy	The Logic Factory	Power House	Sierra	Space Quest 6	Sierra
Chronomaster	Capstone	Shivers	Sierra	WarCraft II	Blizzard
Tekwar	Capstone	Thexder II	Sierra	NHL Hockey'96	Electronic Arts
Druid	Sir-Tech	Battle Beast	7th Level	FIFA Soccer'96	Electronic Arts
This Means War	MicroProse	WipeOut	Sony Interactive	AIV Network$	Infogrames
Witchaven	Capstone	IndyCar Racing II	Virgin	Fade To Black	Electronic Arts
Burn: Cycle	Philips Media	Flight Unlimited	Looking Glass	Hi-Octane	Bullfrog
Shannara	Legend	Anwil of Dawn	New World Computing	Player Manager 2	Anco
Caesar II	Sierra	Buried in Time	Sanctuary Woods	Iron Cross	Mindscape
Stonekeep	Interplay	Gabriel Knight II	Sierra	Mortal Coil	Virgin
Star Control 3	Accolade	Bureau 13	Gametek	Conqueror ad 1086	Sierra
Dungeon Keeper	Bullfrog	Star Rangers	Interactive Magic	Knight's Chase	Infogrames
Daggerfall	Bethesda	Rebel Assault II	LucasArts	Command & Conquer:	
Wetlands	New World Computing	CyberMage	Origin	The Covert Operations	Westwood
Fury 3	Microsoft	Warhammer	Mindscape	The Terminator:	
Police Quest 5 SWAT	Sierra	Air Power	Mindscape	Future Shock	Bethesda
AH-64 Longbow	Origin	Shockwave Assault	Electronic Arts	Quarantine 2: Road Warrior	GameTek
Magic Carpet 2	Bullfrog	Entomorph	Mindscape	Heroes of Might and Magic	New World
Apache Longbow	Digital Integration	Fatal Racing	Gremlin		Computing

Мы с нетерпением ждем ваших писем, и вы можете составить собственный топ 20 либо в клеточках, рядом с приведенным списком, проставить числа напротив тех игр, в которые вы уже играли. Смело посылайте ваши письма, не забывая указать свой обратный адрес и полные названия игр и фирм-издателей.

Наш адрес: Россия, Москва. 129223, пр.Мира, ВВЦ, а/я 1В, журнал "Pro Игры"

Несколько скромных вопросов напоследок:

Ваш компьютер дома...

на работе...

есть ли у вас модем...

ваш возраст...

кем вы работаете (если вы работаете)...

20 новых игр, которые вы считаете шедеврами и несомненно провели с ними много часов:

Название	Издатель/Разработчик	Название	Издатель/Разработчик
1....................	/....................	11....................	/....................
2....................	/....................	12....................	/....................
3....................	/....................	13....................	/....................
4....................	/....................	14....................	/....................
5....................	/....................	15....................	/....................
6....................	/....................	16....................	/....................
7....................	/....................	17....................	/....................
8....................	/....................	18....................	/....................
9....................	/....................	19....................	/....................
10....................	/....................	20....................	/....................

Night Wolf

Апперкот топором - ⇓, ⇒, удар рукой в голову
Запуск стрелы - ⇓, ⇐, удар рукой в грудь
Защитная аура - ⇐, ⇐, ⇐, удар ногой в голову
Удар плечом - ⇒, ⇒, удар ногой в грудь
Fatality 1 (вариант 1) - ⇑, ⇑, ⇐, ⇒, блок (близко к противнику)
(вариант 2) - ⇓, ⇒, ⇒, удар ногой в голову (близко к противнику)
Fatality 2 (вариант 1) - ⇐, ⇐, ⇓, удар рукой в голову (выполнять далеко от противника)
Fatality 2 (вариант 2) - ⇐, ⇐, ⇐, удар рукой в голову (на расстоянии прыжка)
Animality (вариант 1) - ⇒, ⇒, ⇓, ⇓ (близко к противнику)
Animality (вариант 2) - ⇓, ⇓, ⇓
Friendship - бег, бег, бег, ⇓
Babality - ⇒, ⇐, ⇒, ⇐, удар рукой в грудь
Stage - бег, бег, блок

Sheeva

Шаровая молния - ⇓, ⇒, удар рукой в голову
Топот - ⇐⇐, ⇓, ⇐⇐, удар ногой в голову
Fatality 1 (вариант 1) - ⇒, ⇒, ⇓, ⇓, ⇒, удар рукой в грудь (близко к противнику)
Fatality 1 (вариант 2) - ⇒, ⇒, ⇒, удар рукой в грудь (близко к противнику)
Fatality 2 (вариант 1) - Держа удар ногой в голову, ⇒, ⇐⇐, ⇒, ⇒, отпустить
Fatality 2 (вариант 2) - Держа удар ногой в голову, ⇒, ⇒, ⇒, отпустить (близко к противнику)
Animality - бег, блок, блок, блок, блок (близко к противнику), подождать 1сек. и нажать удар ногой в голову
Friendship - ⇒, ⇒, ⇓, ⇒, подождать 1 сек. и нажать удар рукой в голову
Babality - ⇓, ⇓, ⇓, ⇐⇐, удар ногой в голову
Stage - ⇓, ⇒, ⇓, ⇒, удар рукой в грудь

Топ 10

Игры для ПК

1. WarCraft 2
Blizzard Entertainment
2. Gabriel Knight 2
Sierra On-Line
3. Wing Commander IV
Origin
4. Mortal Kombat 3
GT Interactive
5. Rebel Assault 2
LucasArts
6. Command&Conquer
Virgin Interactive Ent.
7. This Means War
MicroProse
8. Warhammer
Mindscape
9. Stonekeep
Interplay
10. Hexen
GT Interactive

Топ 5

Игры для Мака

1. Rebel Assault 2
LucasArts
2. Marathon 2
Bungie Software
3. Full Throttle
LucasArts
4. WarCraft
Blizzard Entertainment
5. Myst
Broderbund Software

ВНИМАНИЕ!

ПОДПИСКА НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

Уважаемые читатели!

Оформить подписку на журнал PROИГРЫ очень просто. В любом отделении связи на территории бывшего СССР, где принимается подписка по каталогам АРЗИ или ЦРПА (в случае, если подписка принимается по обоим каталогам, выбирайте любой из них), Вам необходимо только вписать Ваше имя, фамилию и адрес доставки в один из двух отпечатанных на этой странице купонов подписки, подписной индекс которого соответствует выбранному Вами каталогу, вырезать заполненный купон и оплатить подписку по цене, указанной в этом каталоге.

В течение 2-го полугодия 1996 года Вы получите 5 номеров журнала.

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ ЦРПА

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

АБОНЕМЕНТ на журнал **72765**

PROИГРЫ Количество комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда ______________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на журнал **72765**

PROИГРЫ

Стоимость	подписки	переадресовки	_______ рублей	Кол-во комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда ______________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________
(фамилия, инициалы)

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГУ АРЗИ

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

АБОНЕМЕНТ на журнал **91783**

PROИГРЫ Количество комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда ______________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________
(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на журнал **91783**

PROИГРЫ

Стоимость	подписки	переадресовки	_______ рублей	Кол-во комплектов

на 1996 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	X	X	X	X	X

Куда ______________________
(почтовый индекс) (адрес)

Кому ______________________
(фамилия, инициалы)

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

ПРОВЕРЬТЕ ПРАВИЛЬНОСТЬ ОФОРМЛЕНИЯ АБОНЕМЕНТА!

На абонементе должен быть проставлен оттиск кассовой машины.

При оформлении подписки (переадресовки) без кассовой машины на абонементе проставляется оттиск календарного штемпеля отделения связи. В этом случае абонемент выдается подписчику с квитанцией об оплате стоимости подписки (переадресовки).

Для оформления подписки на журнал, а также для переадресования издания бланк абонемента с доставочной карточкой заполняется подписчиком чернилами, разборчиво, без сокращений, в соответствии с условиями, изложенными в каталогах Союзпечати.

Заполнение месячных клеток при переадресовании издания, а также клетки «ПВ—МЕСТО» производится работниками предприятий связи и Союзпечати.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ PROИГРЫ НА 2-е ПОЛУГОДИЕ 1996 ГОДА В ЛЮБОМ ОТДЕЛЕНИИ СВЯЗИ!

оборотная сторона купона подписки

Порядок оформления подписки смотрите на обороте.







ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

120 000 р.

PRO ИГРЫ

стоимость подписки на 10 номеров,
начиная с любого номера первого полугодия 1996 г.

100 000 р.

При подписке на ДВА издания подписчику предоставляется скидка.
Суммарная стоимость подписки на ДВА издания

198 000 р.

Цены действуют только на территории России

Телефон для справок: (095) 188-8597

Пожалуйста, заполните отрезную карточку, зачеркните квадраты, соответствующие изданиям, на которые Вы хотите подписаться, укажите номер выпуска, начиная с которого Вы хотите получать отмеченные издания, и вышлите карточку по адресу ООО «АНТОНЮК-Консалтинг»: **Россия, 129223, Москва, пр-т Мира, Всероссийский Выставочный Центр, а/я 41** вместе с копией документа об оплате (квитанция почтового перевода или платежное поручение с отметкой банка об исполнении). Оплата производится в рублях на **р/с № 5467405 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО 201285.** Иногородние подписчики дополнительно указывают корреспондентский счет 474161400 РКЦ ГУ ЦБ РФ г. Москвы, МФО 201791

ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА ПОДПИСКИ

Пожалуйста, заполните разборчиво и полностью и укажите точный адрес доставки:

Ф.И.О. ____________________
(полностью)

В КАКОЙ ОТРАСЛИ ВЫ РАБОТАЕТЕ

- ☐ Наука, образование
- ☐ Промышленность
- ☐ Финансы, банки, страхование
- ☐ Компьютерный бизнес
- ☐ Силовые структуры
- ☐ Связь
- ☐ Системная интеграция
- ☐ Управление
- ☐ Транспорт
- ☐ Строительство
- ☐ Сфера обслуживания
- ☐ Культура, здравоохранение

ОРГАНИЗАЦИЯ ____________________

ДОЛЖНОСТЬ ____________________

АДРЕС ДОСТАВКИ ____________________
(страна) (индекс) (нас. пункт)

____
(область) (улица) (дом/корп./кв./офис)

Указанный адрес является Вашим ☐ домашним ☐ рабочим адресом

ТЕЛЕФОН ____________________

ФАКС ____________________

Прошу оформить подписку и высылать мне отмеченные издания:

Да!

☐ СЕТИ И СИСТЕМЫ СВЯЗИ с №________1996 на ______ номеров

☐ PRO ИГРЫ с №________1996 на ______ номеров